

CASUS BELLI
1er magazine des jeux de simulation
La Compagnie des Glaces
+1 scenario
Railway Rivals
& les autres
Wellington's Victory
Et un Dandurrir
par Arno
VINCENT-86-
M-3168-N° 33 -25 F JUIN JUILLET 1986 Belgique 190FB Canada 3,75$C Suisse 7,50FS ISSN 0243 1327



Notre beau bulletin d'abonnement est à la page 50. Ce serait vraiment trop bête de ne pas en profiter...

Où que vous soyez, profitez bien de vos vacances pour vous refaire une santé...Car à votre retour, vous trouverez sur votre chemin CB 34, alias Spécial Scénarios: une cascade d'aventures et de plans machiavéliques vous tomberont dessus si vous ne tomber pas dedans.
Mais pas de panique. Chaque chose en son temps: pour l'instant, que rien ne vous empêche de TRAINer à votre cadence dans ce numéro de voyage...

JOE CASUS ET ANNABELLA BELLI

Calendrier

Toulon

20/21 Juillet

● **Le Tournoi France Sud Open** aura lieu du 20 au 21 Juillet non-stop. Comme les années précédentes, la manifestation mêlera tournoi, démo et initiation, concours de figurine, à des expos , un jeu en semi-réel, et même la création par une troupe d'une chorégraphie sur le thème du médiéval fantastique. Un service minibus devrait assurer la liaison entre Toulon centre et Fort Faron, où a lieu le tournoi. Rendez-vous est donné à tous les participants à 11h, Place d'Armes ou devant le magasin Le Manillon, 5 rue Pierre Corneille à Toulon, tél : (16) 94 62 14 45, où vous obtiendrez tous les renseignements voulus sur la manifestation.

Angers

26 Juillet

● A l'intérieur du club "Maquette 49", une section jeu de rôle s'est ouverte l'automne dernier, et propose le samedi 26 un jeu de rôle **grandeur nature dans la ville d'Angers**. L'Affaire Peyrin Steinet aura un parfum années 20, et sera suivie, les 27 et 28, de tournois sur Donjons et Dragons et L'Appel deCthulhu. Pour tous renseignement sur la manifestation ou l'activité du club, appelez la boutique Evasion, au (16) 41 86 08 07.

Partout

Cet été

● Des "Mini-démo-tournois" sont organisés autour de **L'An Mil**, le nouveau jeu de Jeux Actuels, dans bon nombre de boutiques de France et de Navarre, à des dates s'échellonant au cours de l'été (surtout en Juillet) selon les villes. Voir la liste dans notre rubrique boutiques.

Paris

2/3 et 15/16/17 Août

● **Le GRAAL** organise régulièrement des "grandeurs nature" près de Paris. Les deux prochains sont sur des thèmes médiévaux : le 2, il durera 24h, et l'inscription est de 150F. Celui du 15 s'étendra sur 48h de jeu, dont deux nuits ! Participation : 350 F.

Poitiers

1er au 5 Octobre

● **Le salon du jouet de pointe** accueille de nouveau une section consacrée aux jeux de simulation. Avec, comme l'an dernier, des stands, démos, deux tournois (Féerie et Supergang) organisés par le club Hexagonal 86, et une animation "grandeur nature" sur la ville, sans doute basée sur Mega. Renseignements : Halogène, 16 rue de l'Ouest, 92100 Boulogne. Tél : (1) 46.05.79.15.

Paris

5 Octobre

● Pleine d'idées pour la rentrée, **la Ligue Inter Clubs des Jeux de Simulation** (LICJS) commence par une grande fête, pour se retrouver, découvrir les nouveaux clubs, et JOUER à tout : Jeux de rôle, wargame, figurine, diplo. Le programme n'est limité que par l'imagination des joueurs (on peut amener ses jeux, ses modules). Ca se passe le 5 octobre, de 10 à 20h, passage de l'horloge dans le 3e (à côté de Beaubourg). Et, grâce à l'aide de la boutique "L'enfer du jeu" qui a permis d'obtenir locaux et jeux, la participation est GRATUITE ! Renseignements : Jérôme Bohbot, (1) 46 66 77 11.

Val d'Oise

Septembre à Novembre

● L'Association des Méninges Sportives et Intelligentes (AMSI) organise une suite de tournois concernant la **Coupe du Val d'Oise**. Les rencontres auront lieu les : 28 Sept, 26 Oct, 1er 2, 11, 29 et 30 Nov. Au programme : D&D, AD&D, Rêve de Dragon, Diplomatie sur table ou par correspondance) L'Oeil Noir, MERP, L'Appel de Cthulhu, L'As des As, Baston, Bounty Hunter, et un concours de figurines.

Paris

25 Octobre

● Le club Le Fer de Lance, avec la Mairie de Boulogne Billancourt, organise le **4e Triathlon interclub de Jeux de Simulation**. Comme l'an dernier, il opposera des équipes de clubs, chacune de dix personnes : *5 joueurs de AD&D ou Rêve de Dragon et de L'Appel de Cthulhu. 1 Maître de jeu sur les mêmes supports. 1 joueur de 1812 (Encart de Casus Belli n°30, carte du championnat de France). 1 joueur de Ost. 1 joueur de Diplomatie. 1 joueur de Fief.* Le classement sera établi sur la moyenne des trois disciplines (jeu de rôle, wargame, jeu sur plateau). Les épreuves auront lieu le 25 oct. de 13 à 21h, et le 26 oct. de 10à 18h. Le Fer de Lance, parallèlement, assurera des initiations aux jeux de simulation toute la journée du dimanche dans les salons de la mairie. Contactez Catherine Lefebvre, 36 rue du Loup Pendu, 92290 Chatenay Malabry, tél : (1) 46.31.04.05.

Paris

Novembre

● Un grand tournoi de **Super-Gang** aura lieu courant novembre. Le gagnant se verra offrir *un VRAI car de Police !* Pour tout renseignement, contactez Ludodélire, au (1) 43.38.26.25.

Istres

15/16 Novembre

● La ludothèque d'Istre organise un salon régional jouet et jeu du 12 au 16 novembre. A cette occasion, le club de jeux de rôle de la **ludothèque organise un tournoi** en deux parties : L'Appel de Cthulhu et la Compagnie des Glaces. L'inscription est de 30F. On s'enquiert d'autres détails auprès de la ludothèque, C.E.C Les Heures Claires, 13808 Istres.

Manifs compte rendu

Ragnarok 2

Plus de 200 participants pour cette seconde édition de la grosse rencontre organisée par le Club Loisirs Dauphine : 44 table de AD&D, 14 tables de Cthulhu, 6 tables de Cry Havoc, et 3 tables de Diplomatie.

Un système d'éliminatoire permettait de réduire ces effectifs du premier jour à 12 tables en finale, ce qui faisait déjà suffisemment de monde pour mettre de l'ambiance à la remise des prix, et pas n'importe quels prix : entre autres, une bourse de pièces d'or et une épée au pommeau d'argent, en tout 32000F de prix. Ombre au tableau, l'un des principaux responsables du club l'aurait quitté soudain ce qui a surtout fait que la finale n'a pas eu lieu à Beaubourg comme prévu et comme nous l'avions imprimé (nous nous excusons auprès de ceux qui sont tombés de confiance dans ce piège involontaire).

Côté paticipants, les problèmes d'organisation furent atténués par la qualité des aventures proposées, comme en témoigne ce courrier :"...je m'y rends à 10h tapantes. A 11h, un Gentil Organisateur sort de son antre sans nous adresser la parole." (en fait, une dizaine de Maîtres de Jeu viennent d'annoncer qu'ils ne viendront pas, tout compte fait)" A midi moins le quart, le Grand Maître sort et annonce : tout va bien, allez déjeuner et revenez à 13h. A 13h rassemblement ; il manque des Maîtres....Enfin, à 14h 15, je joue. Ca va, le module est correct. A 19h nous sommes chassés par le gardien ("l'heure c'est l'heure"). A 21h, résultats : je vais en finale.

Dimanche matin j'arrive dans ce qui va devenir "l'enfer du jeu" ; 60 personnes dans une pièce, vaste, mais sous une verrière en plein soleil. Compétition sur un nouveau jeu sympathique de SF (mais attention la parano). Mais, où sont passés les fabuleux lots prévus ? Et la notation des joueurs ne me semble pas au point. Quand trouverons nous une notation correcte et au-dessus de tout soupçon ?*

Enfin, après délibération et remise des prix, tout le monde s'est quitté content, bien qu'en retard..."

Nous n'avons malheureusement pas reçu le détail du classement au moment où nous imprimons.
*Très certainement le jour où les résultats du festival de Cannes ne prêteront plus non plus à de hauts cris.NDLR.

Diplo à L'Astrolabe

Si nombres d'habitués manquaient, de nouvelles têtes ont fait leur apparition, issues du Salon du CNIT ou venues de Vortigern (Zine où l'on joue à Diplo par correspondance). Six parties à sept joueurs, un tournoi agréable où l'utilisation de feuille de partie de couleur différente pour chaque pays a facilité la gestion des résultats et permis la conservation des parties à des fins statistiques. Une fois de plus, les Incorruptibles ont dominé : trois joueurs parmi les cinq premiers. Parmis eux, ce fut pourtant un "inconnu", Louis Alexandre Tarbusse, qui remporta le premier prix (dont un Pax Britannica) devant le très célèbre Bruno Giraudon, qui selon certains "amis" serait l'incarnation du Chaos.
Parmi les détails diplomatiques notables, notons une Russie à 13 centres, et une Turquie à 11. Si l'on compare aux résultats du CNIT ceux obtenus ici (somme des centres de chaque pays sur les 6 parties), c'est à dire Turquie 43, Angleterre 36, France 35, Russie 26, Italie 24, Allemagne 23, et Autriche 14, on constate que les pays centraux ont bien du mal à se développer, surtout la malheureuse Autriche qui se fait souvent éliminer.
Classement : 1 Louis Alexandre Tabusse (INC), 2 Bruno Giraudon (CLD), 3 Sébastien Crozier (INC), 4 Patrick Hemel (VOR), 5 Xavier Balnchot (INC), 6 Patrick Delval, 7 Leï Saarlainen...
L'organisation fut assurée par Denis Hanotin...

Metz

La Médi-thèque était l'endroit idéal pour "D'rôle de Jeu", une expo consacrée aux jeux de simulation sous toutes leurs formes : wargames, jeux de rôle, d'enquête, sur ordinateur, boardgames. Trois mille visiteurs ont défilé devant les vitrines, les vidéos, les ordinateurs...En marge de l'expo, il y eu de nombreuses manifestations, dont un Killer géant qui réunit une cinquantaine de tueurs, bataillant toute la journée à travers la ville pour le titre de Grand Annihilateur, remporté par Sudder 1.
Il parait que Russel Mulcahy (Highlander), invité à Metz à l'occasion du festival de SF, fut ébahi par les trésors d'ingéniosité déployés par les candidats pour s'éliminer mutuellement...
Chaque soir, sur Metz F.M., il était également possible de gagner de nombreux lots en répondant à des questions portant sur l'univers du jeu. A noter que cette manifestation était organisée par la Médiathèque de Metz, avec le concours actif de Excalibur et Xerox Store, sans oublier Jeux et Stratégie et ..Casus Belli.

Les portes de l'aventure

Prenant le risque d'utiliser en tournoi un module d'assez haut niveau (8-10), le club de la MJC d'Haubourdin s'en est sorti grâce aux impératifs même de l'aventure : rapidité et discrétion, données facilement mesurables. De plus, aucun classement individuel n'était prévu, ce qui évitait de saborder l'esprit d'équipe. Du coup, le classement se fait par club : 1 Risk & Business, 2 La Cage aux rôles, 3 Dragon du Campus (qui la semaine précédente était le club qui invitait), 4 les Seigneurs du Chaos, et 5 Les Portes de l'Aventure. Qui est le prochain qui invite ?

Stratèges 86

Des joueurs actifs et une MJC motivée ; bref ça s'est bien passé à Gradignan. Tournoi, démos,figurines, maquettes, mais aussi concours de posters, et un marathon d'un type un peu vache, puisque les équipent se relayaient au bout de huit heures, face au même maître de jeu, Eric Pereur, le président de la MJC. Le pauvre a craqué au bout de 33h et demi...Les gagnants des tournois sont Frédéric Dupouts, Franck Vidal, et Laurent Eliot. Si vous voulez participer aux prochaines activités du club, contactez la MJC, 8 Av Jean Larrieu, 33170 Gradignan, tél : 56 89 17 12.

Marine III

Prévu à l'origine sur une base, le tournoi fut, pour cause d'état d'alerte de l'armée (fin mai en méditérannée régnait une certaine tension), transposé dans le cadre superbe de Chateauvallon, au dessus de Toulon. Ceux qui ne participaient pas au tournoi se sont initiés à Mega, Empire Galactique ou (en avant première) à Avant Charlemagne avec les auteurs. Des auteurs il n'en manquait d'ailleurs pas puisqu'on testait aussi cinq jeux conçus par des membres du club (des post apocalyptiques aux asiatiques médiévaux, en passant par le contemporain...
Côté compétition, les organisateurs n'ont pas lésiné : il y avait un prix pour chaque participant, et pas de la rigolade.
Bien que la meilleure équipe ait été l'hippocampe (les marins de Paris), c'est le FAST (Le Club civil...) qui fut premier club grâce au meilleur MJ, Martral Hieramante, et au meilleur joueur, François Speque.
Les autres participants étaient les Dragons du Levant, la Croix et la Ban-Hyères, et le club marine de Rochefort, au total 80 joeurs.
Contact : L'Hippocampe fait un peu la liaison entre les divers clubs « marine », et prépare quelque chose sur Paris : foyer du Centre Marine Pépinière, 75200 Paris Naval. Pour le FAST, voir « clubs ».

La nuit de l'équinoxe

La nuit de l'équinoxe, nuit courte et chaude m'attira vers Dourdan. Voyage long depuis ma Guyenne natale mais ô combien récompensé par les retrouvailles de mes frères de Mirkwood.
Nous étions 15 elfes et il fallut installer notre camp dans les bois. Peur des orcs, nous décidions de patrouiller pour éviter toute attaque.
Le barde chante un peu. Il fait chaud et les bois sont gais.
Quand la princesse nous joue de la flûte...
Les orcs avaient installé leur camp à la croisée des chemins et notre première balade vers le village humain nous permit de les rencontrer. Le roi elfe, preux chevalier, nous commanda la charge. Déjà, le ton était lancé et plus jamais les ignobles créatures ne connurent le repos. Et même si elles réussirent à enlever Tinwe la princesse elfe, nous ne cesserions jamais de les attaquer pour enfin, la libérer à l'aube. Une dryade merveilleuse dont la voix nous faitrêver, une idylle entre la princesse et un prince dunedain, un nécromancier qui cherche des anneaux magiques et une jeune elfe pour un sacrifice et la puissance, des humains égocentriques qui se chamaillent le pouvoir...
Que faudrait-il de plus pour passer 24 h de reconstitution médiévale-fantastique, l'esprit empli des poèmes de Tolkien.
Bien sûr, la forêt fait peur la nuit et, sans tente, l'orage est douloureux, les moustiques incisifs...
Bien sûr, certains joueurs se lasseront un peu et n'essaieront pas de vivre mieux leur personnage...
Bien sûr, les promeneurs des bois sont parfois déroutés d'être la cible d'une charge hurlante...
Mais quel plaisir !
Mais quelle douceur et quelle joie !
Avec une dizaine d'organisateurs venus des Compagnons de l'Anneau, du Graal XXIIIe lame, des Seigneurs de l'Astrolabe, du Cairn de Gafall de l'AJT, et du Farfadet, nous eûmes droit à vingt quatre heures fantastiques. Une idée lumineuse !
Et puisque près de 100 personnes ont ainsi pu créer un rôle, une atmosphère, qui, en fait, n'a rien de réel, notre seul déplaisir à y regarder de près, reste de savoir que, un peu plus tard, il faudra reprendre, qui le métro, qui la voiture, et qu'alors, le rêve...
Si vous cherchez à vivre toujours plus ces instants du jeu de rôle où le théâtre prend le pas sur la technique, si Tolkien vous fascine, si vous ne craignez pas de vous montrer, n'hésitez pas à contacter les organisateurs, plusieurs autres Grandeurs Natures sont prévus cet été.
Sil du Nil

Concours Légendes

Voici les résultats du concours de scénarios organisé sur Légendes Celtiques et Légendes des Mille et Une Nuits.
L'équipe de Légendes ne prévoyait pas un tel succès :
"beaucoup de scénarios, beaucoup de très bons... Pas de doute, vous avez du talent, et nous ne sommes pas les seuls à nous en apercevoir. Les aventures étaient superbement présentées (dessins, passages littéraires) et tous ont parfaitement réussi à lier Mythes et Histoire. Félicitations et à bientôt.
L'équipe de Légendes"
Il a donc fallu départager les participants. Voici les gagnants qui se répartissent 12500 F de prix :
1er Triskel de Légende ! Le Prix du Sang, de Alexis Lang et Stéphane Truffert (Paris) ;
2e Kanjhar de Légende ! Amulette et Brumes de Satin Noir, de Michel Fanget (St Etienne) ;
3e Kanjhar (primé), **La Pierre du Songe,** de Pascal Evrard (Maromme la Maine).

Résultats du concours de scénarios solos

On ne s'imagine pas comme c'est dur de dépouiller un tel concours!
Nous pensions qu'après une première lecture, une importante sélection allait se faire, ne laissant en lice que quelques concurrents...
En fait, sur près de 80 scénarios reçus, plus de la moitié étaient vraiment BONS. Aussi, parmi ceux-là fallait-il écarter des textes qu'on avait bien aimés, pour en choisir un qui plaisait «plus». Et ensuite défendre son choix face aux autres membres du jury qui, contrariants, n'avaient pas choisi le même! On a bien failli en venir aux mains...
Le grand gagnant, vous le découvrirez page 66, c'est **Pol Le Gall** avec son histoire scoute toute en ramifications et second degré...qui recevra un bon d'achat de 2000F en jeux. Bravo à lui.
Mais on a pas pu résister à l'envie de mettre sur le podium cinq autres concurents:
Ub'Gurutz le Boiteux, ou La barbe du pouvoir, de **Eric Fournier**. Une histoire géniale, bourrée d'humour, et on ne vous dit rien du style. Mais Eric n'a pas su retenir son stylo avant d'avoir atteint le double de la longueur maximum indiquée.
Le 8e passager, de **Dominique Laporte**. Vous vous dites déjà: oui, seul face à un Alien, c'est pas rigolo. Erreur! Car ici c'est VOUS l'Alien qui doit boulotter les autres...
Et aussi *Des Hôtes Charmants*, de **Philippe Escuyer**, tout en ambiance bien angoissante entre Donjon et Cthulhu. Brrr...
Ou encore *le Matos*, un solo plus Margerin que possible, plus Baston que c'est permis...par **Didier Pain**.
Ou enfin *Jeu d'Rôle*, un scénario très bref de **Daniel Dontreligne**, qui...mais on ne vous dit rien, on le passera un de ces quatre.
Ces cinq joyeux écrivains gagnent chacun une boite du tout nouveau *Paranoïa*. Ça ne va pas les arranger.
Et à tous les autres, bravo pour vos histoires, vos gags et vos trésors d'ingéniosité. Et à la prochaine fois...



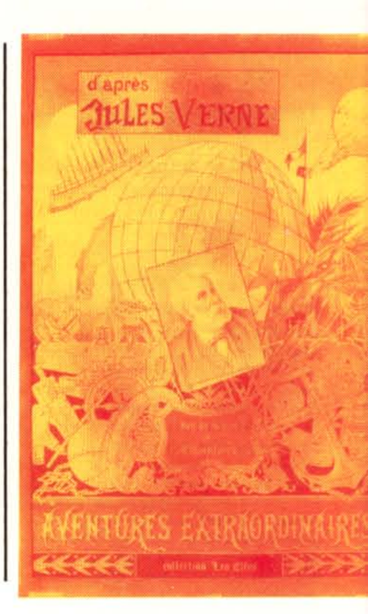
Nouveautés

LES FRANCAIS

Tout vient à point à qui sait attendre, certes, mais un tiens vaut mieux que deux tu l'auras. J'aime cette bonne vieille sagesse populaire qui a toujours un diction prêt pour chaque situation et son contraire... Tout ça pour dire que, pas de problème, toutes les nouveautés annonçées pour mai devraient être là à votre retour en septembre.

CLJ

● Mise en route l'hiver dernier, cette firme prévoit surtout de distribuer du matériel américain.
Les premières VF devraient être les **Role Aids** de Mayfair, "bestiaires" utilisables avec un jeu de rôle bien connu. En hors-d'oeuvre, *Dragon,* suivi de *Monsters of Myth & Légend et Elves.* Côté V.O., les accords passés avec Steve Jackson Games devraient nous valoir une distribution plus active de **Car Wars.**
Si ça pouvait aussi promouvoir Toon, ce serait bien. Les autres produits suceptibles d'être plus facilement disponibles : Mayfair avec son DC Heroes, le JdR Battletech (et Aerotech et Citytech, les deux boardgames qui vont avec) de FASA, Twilight 2000 de GDW (qui semble marcher à fond au Canada...) et puis les figurines TAG, avec d'intéressantes séries sur les mythologies diverses (en zinc, mais assez bien finies),et d'autres. ...Enfin, les peintures Armory, très belles et au rapport qualité/prix très valable. A suivre sans doute dans un prochain "Métaliques".



Les Elfes

● **Les Aventures Extraordinaires**, le jeu de rôle basé sur l'oeuvre de Jules Verne, ne devrait plus tarder à sortir. Pour l'instant, nous n'avons vu que la couverture, tout à fait dans le ton "Hetzel". Si le ramage équivaut au plumage, ce sera le phénix des hôtes de ces boites...à suivre.

Gallimard

● Après la version librairie de L'Oeil Noir, Gallimard persiste et signe en sortant en français **Talisman**, le jeu de plateau qui marche à fond auprès des joueurs de jeu de rôle, et la nouvelle version de Ace of Aces, **l'As des As**, ce duel entre coucous où chaque joueur visualise, bouquin en main, ses manoeuvre et celles de l'adversaire. De plus, dans cette édition, les dessins sont remplacés par des photos. Dans la même série vont suivre les "Dragon Riders of Pern" et le duel "malfrat" contre "shérif"...
Et puis parution en album des jeux d'aventure aux superbes illustrations publiés en encart central de Pirhanas, *la Pierre de Sang, Menace sur la Galaxie, et un recueil de jeux d'astuce, Les douze secrets du sorcier.*

Hexagonal

● Ceux qui ont acheté la VF de Flashing Blades, **Les Trois Mousquetaires,** ne connaissent pas forcement Hexagonal : c'est écrit tout petit dans un coin au dos de la boite... Et pourtant, la suite de son programme risque de faire de l'effet. Rien moins que **Middle Earth Role Playing**, alias MERP, en sus de **Bushido** (on vous l'avait déjà dit), et pour plus tard, les Pacesetter (sauf Chill) : **Sandman, Time Master, Star Ace...**et **Wabbit Wampage.**
La version de MERP qui sera traduite est la toute dernière, qui sortira simultanément aux USA et chez nous en septembre : elle contiendra un gros bouquin de 130 p (les règles agrémentées d'exemples et de dessins), un livret de 32p d'introduction au JdR, conseils au MJ, une aventure solo pour le MJ afin de le plonger dans le jeu, et une aventure d'intro pour un groupe débutant, et d'un autre livret de plans pour cette aventure. La boite sera accompagnée du Guidebook et de l'écran. Un des objectifs d'Hexagonal est ensuite de sortir pour chacun des jeux, des modules à cadence régulière, tous les 1 ou 2 mois. Et comme une partie de ces modules sera de la création française : lecteurs et lectrices, à vos plumes...
A propos de plume, Hexagonal étant le représentant officiel de FGU, ICE, et Pacesetter, un service nommé H.E.L.P répondra à vos questions, (sur des jeux de ces marques), envoyées à H.E.L.P Hexagonal, 151 rue Montmartre, 75002 Paris (inutile d'y aller, c'est une boite aux lettres !).

Jeux Actuels

● La période de léthargie, c'est fini. J.A. met les gaz, et juste derrière La Compagnie des Glaces et L'An Mil, voici **Les Baladins de la Mort**, de Pierre Cléquin, pour l'Ultime Epreuve et **Les Locos-Fantômes**, de Jean Pierre Pécau, pour la Compagnie, deux modules format A5 assez pratique, présentation chicos, quoique la typo des "locos" manque un peu de laser (je chipote). Les Baladins feraient mieux d'être 5 ou 6 du niveau aventurier et libres plusieurs séances, quant aux loco-busters, 4 à 5 débutants devraient enlever l'affaire.
Prochains rendez-vous, le CG2, **Casino Station**, et pour l'Ultime épreuve, **La Vierge d'Istria**, une sorte de "compagnion".
Egalement vers septembre, l'additif **"La Rue"**, idéal pour faire prendre l'air à vos persos de Baston jusqu'ici confinés dans leur troquet.

Jeux Descartes

● Modules, additifs, jeu de rôle, jeu sur plateau ; les retards de mai se téléscopent avec les sorties de juillet, et la gamme Descartes grimpe d'un octave d'un coup. Si la rotative ne tombe pas en panne, **Paranoïa** en french, c'est pour fin juillet chez votre revendeur habituel. Directement la boite et les premiers scénarios de la série. Du pur délire !
● Le tant attendu *Spécial Sorcellerie* pour Maléfice s'intitule **A la lisière de la nuit**. Un épais volume de 100 pages, avec articles, études et nouvelles consacrés à la sorcellerie et une cinquantaine de sorts détaillés. Un supplément qui devrait donner au jeu sa véritable dimension.
● Pour Maléfice également, **Délivrez-nous du mal**, un scénario dans cet univers parallèle que sont les monastères...Une atmosphère que communique bien les illustrations de Penalba.
● Il aura mijoté longtemps, mais il a fini par paraître : **le Signe du Serpent**, un scénario pour Légendes Celtiques, suffisement épais pour tenir en deux livrets.
● **Premières Légendes** sera le nom générique de la nouvelle série éditée par JD. La formule se présente sous forme d'une boite par civilisation, renfermant le livret « culture et créatures spécifiques du thème », mais surtout un exemplaire des "règles simplifiées". Simplification qui intervient beaucoup au niveau de l'aide à l'élaboration du personnage, dont le temps et considérablement raccourci.
● Best seller, classique du boardgame, Cosmic Encounter va muter en **Rencontre Cosmique**. Cette VF intègre les dernières modifs de règles, avec un zeste d'adaptation au passage.
● JD distribue aussi les figurines Bridge, qui sont fabriquées en France. Les premiers modèles sortis nous avaient fait sauter au plafond, soit pour les défauts de sculpture, soit pour les imperfections de moulage dues au métal employé. Après une dure sélection et un retour au bon vieux alliage habituel, la toute nouvelle série nous a vraiment fait *grimper* au plafond ; nuance !

Nef

● Rêveurs, un peu de patience ; le prochain **Miroir des Terres Médianes** ne sortira que début septembre. Denis Gerfaud est en train de vous peaufiner une aventure qui...mais vous jugerez vous-mêmes.

Schmidt

● Prévu pour septembre ou octobre, **Havena** : une ville complète utilisable avec bien sûr l'Oeil Noir, mais également tout système de jeu médiéval. Description de la ville, des personnages importants, plans de nombreuses maisons, carte couleur lessivable, carte grand format noir et blanc pour le MJ, plus pratique à photocopier et à agrémenter de commentaires ; bref, la boite contient tout ce qu'il faut, et en plus c'est joli.
● Aucune date n'est encore avancée, mais on devrait également voir un de ces quatre la traduction de **Chill,** le jeu de rôle de Pacesetter plein de fantômes, vampires et autres esprit frappeurs...

Presse pocket

● Début septembre arriveront les titres suivants de la collection **Histoires à jouer** : L'or du Pharaon, le Grimoire du troubadour...Tandis que s'y ajoute une nouvelle collection : **Tolkien Quest**, en novembre.

Transecom

● Que c'est astucieux ! La VF de Advanced Dungeons & Dragons s'intitule règles AVANCEES de DONJONS & DRAGONS. Il suffisait d'écrire règles en petit et avancées en gros pour conserver le sigle (déposé) AD&D. Ô consommateurs souvent si ingrats, êtes vous conscients des efforts permanents des professionnels pour conserver à votre univers ludique sa cohérence et ses mythes ?
Je parle de conservation du mythe parce qu'on attendait cette VF depuis si longtemps, on y croyait tellement plus, que l'éditeur l'a gentiment retardé de quelques semaines pour ne pas nous brusquer. Mais il est vrai que les monuments se moquent du temps...





LES ANGLO-SAXONS

Chaosium

● Réédition du **King Arthur Companion**, un ouvrage ultra-documenté sur le cycle arthurien, dont la première édition était épuisée depuis quelques années. Indispensable à tout maître de Pendragon.

● A prendre avec des pincettes : il paraîtrait que **Heroquest**, le jeu complémentaire de Runequest annoncé depuis 78, sortirait cette année. Bon, pas de panique. Tout cela reste au conditionnel.

FGU

● On attend de voir ce que peut donner le jeu de rôle **Mad English Men and Wild Dogs**. Un titre très british.

● FGU fait le ménage et remet à jour Chivalry & Sorcery.
On voit ainsi reparaître Of Elven Lore, Dwarven, Sword & Sorcerer, Saurian, Arden, ou Land of the Rising Sun.

Games Workshop

● **Caverns** : c'est le nouvel assortiment de Dungeon Floor Plans.

● Call of Cthulhu sort en Angleterre en édition livre cartonné, dans une version incluant le Cthulhu Companion.

● Trois nouvelles boites de figurine : BC6 Chaos Dwarves, BC7 Rogue Fighters, et MD1 Goblin Chariot.

● McDeath est le dernier scénario pour Warhammer, la règle de combat de masse avec figurines.

● Ca baigne pour Judge Dredd de l'autre côté du Channel. Dernier module en date, **Judgment Day**.

ICE

● Il existait cinq boardgames autour de Middle Earth ; seuls Lord of the ring et Fellowship of the ring continuent d'être édités, les trois autres étant abandonnés.

● En septembre devrait sortir **Lords of Middle Earth**, un recueil de NPC tirés du Seigneur des Anneaux.

● Enfin, pour les amateurs de Other Suns, le petit frère simplifié de Space Op', **Ice World** est une grosse aventure agrémentée de règles sur un monde glaciaire (merci, on a déjà).

Intenational Team

● **Roma** : des bâtisseurs d'empires s'affrontent. Les batailles terrestres sont entrecoupées de recrutements, d'assassinats et parfois de paix obligatoire. Ambiance chaude et rebondissements garantis. Bientôt en France ?

Steve Jackson Games

● **Duel Truck** est le nouveau supplément pour Car Wars, le jeu de combat automobile qui enfle sans cesse...

● Les fans de Tom, Bunny et consorts seront comblés par **Toon Silly Stuff**. Les additifs et scénarios pour Toon se succèdent et on ne s'en lasse pas.

Task Force Games

● **Delta Force** est un nouveau jeu de rôle ambiance "commando antiterroriste" que le bon goût ne semble pas étouffer. Son sous-titre n'est autre que America strikes back, "l'Amérique réplique". Vous avez compris ?..

Pacesetter

● **Evenings of Terror** est le titre d'un recueil d'aventures pour Chill, présenté par la vedette de TV américaine Elvira. A quand un module présenté par JR ?..

● En septembre devrait paraître **Sandman 2**, additif très attendu puisque ce jeu présente la particularité de ne pas permettre au MJ de créer ses propres scénarios.

● Après Wabbit Wampage, voici venir **Wabbit Wevenge**. On en reparlera.

● **Nuke'm till they glow** est un jeu charmant, présenté dans une boite noire agrémentée d'un bouton rouge marqué "press here".

Victory Games

● **Aegan Strike** a quelque chose de vaguement effrayant. Imaginez un jeu très compliqué, sur la moitié du décor de 6th Fleet. Imaginez le pendant méditéranéen de Gulf Strike...

● **Assault** est un wargame dans l'univers de James bond, qui permet de simuler l'attaque finale de la base "volcanique" qui apparait à la fin de "On ne vit que deux fois".

● Nouveau module James Bond, **Back of Beyond,** qui entraine les personnages dans l'arrière pays australien.

● **Vilains** : huits espions super-méchants, avec les plans de leur forteresse et tout ce qu'il faut avoir pour confier à vos agents des adversaires à leurs mesures.

● **White Dwarf nº 77,** May 86. Si vous avez lu « What's your game ? » vous savez tout sur les sentiments de Ian Marsh, dont c'est la dernière contribution en tant que rédac-chef. Est-ce qu'il aurait par hasard manqué de motivation dans la réalisation de ce dernier numéro ? C'est ce qu'on peut se demander devant la platitude de l'ensemble, bien serré, bien caché entre sa couverture de « Heavy Métal » et sa presque dernière page en forme de pierre tombale. A noter, tout de même, un module MERP/D & D en provenance directe du Silmarillion (il y a longtemps, très longtemps...) signé par Graham Staplehurst, vous savez celui qui dit tellement de bien de Games Workshop dans sa chronique « Made In England »...

● **White Dwarf nº 78,** June 86. Une page de pub en plus (une maquette légèrement plus attrayante) pour Paul Cockburn (ex Imagine, ex Gamemaster) et un numéro bien « mou » dont j'ai du mal à dire quoique ce soit, comme s'il n'y avait rien à dire ! En fait le plus gros de l'affaire (15 pages sur 34 restantes) est composé de deux modules (Judge Dredd et Golden Heoes), c'est tout. Wait and see the prochain numéro...

● **Adventurer nº 2,** June -July 86. Suite (et fin) du scénario AD & D Rolemaster qui vous fera visiter une sombre tour perdue dans un pays isolé, à la recherche d'une sorte de Graal au goût étrange. Un scénario Vilains & Vigilantes avec des esclaves et une véritable arène (Ave machin et tout et tout...) sous terre, chez les méchants et on va aller leur faire voir, ha ! Construisez vous-même votre J.D.R., leçon 2 : la magie, où, quand, comment ! à suivre... Un peu moins la « pêche » que le nº 1 mais on aime encore bien (sauf la couverture, berk !). Que nous réserve l'avenir ?...

● **Dragon nº 109,** May 86. La race que vous attendiez tous, mes chéris, j'ai nommé la demi-Dryade, superbe créature à l'apparence humaine aux cheveux verts brillants, née ce mois-ci. Tout ce que vous désirez savoir sur elle et son petit frère, le demi-Satyre, se trouve dans ce numéro de mai. Un tas de trucs nouveaux (ou vieux, mais expliqués...) pour D & D et AD & D ne laisse que peu de place à l'arsenal SF habituel (et ce n'est pas plus mal...), dont une nouvelle classe, le Clerc Barbare (premier niveau : 4500XP, merci). De quoi faire frémir ! Devinez qu'est-ce que c'est-il qu'on trouve au milieu hein ? ben oui, un poster ; d'assez mauvais goût et plutôt sinistre, mais on peut quand même se dire que certaines idées s'exportent bien, cocorico !

guide de la survie où on vous conseille, ce n'est qu'un exemple, mais significatif, de tourner le dos à 4 sur 6 de vos attaquants pour avoir une meilleure chance de s'en sortir. Et, pour finir, quelques mots sur le « NECROMICON ». Ecrit au moins 5 fois sous cette forme, y compris sur la couverture, ce n'est plus une coquille, c'est de la provocation, Aaaarrgh !

● **Info-Jeu nº 3** (25 f, 68 p). Alléluia, Info-jeux rentre enfin dans un sac normal ! Toujours un peu plus grand que les autres, toutefois, bien caché sous une couverture signée Siudmark, s'il vous plait, c'est quand même « la meilleure revue du moment » (je n'invente rien, je les cite, c'est tout...). Beaucoup de scénarii (AD & D, Oeil Noir, AdC), un solo exotique et encore une nouvelle classe de personnage pour AD & D : le Maitre du Temps. Ce coup-ci il parait que ce n'est pas une traduction, mais c'est tout de même inspiré fortement de quelque chose que j'avais déjà vu quelque part, dans le temps... Tout à la fin, une page sur Howard, par le LE spécialiste français, François Truchard, qui donne envie de se ruer chez son libraire préféré pour acheter toute l'œuvre, malheureusement un peu épuisée, de ce fantastique auteur de fantastique.
J'allais oublier : vous le trouverez en kiosque, lui aussi.

● **Dragon Radieux nº 4** (25 f, 48 p). C'est toujours avec plaisir que je l'ouvre celui-là, avec ses scénarii pour des jeux classiques (AdC, AD & D) mais aussi pour d'autres moins répandus (L'ultime Epreuve, Star Frontiers), et la suite du monde de Tregor. Un tour de France des JdR commençant, devinez où : à Grenoble, vous avez gagné. Des rubriques sympa et des nouvelles surprenantes, mais est-ce que le souffle dynamique de l'équipe rédactionnelle commence à s'épuiser ou est-ce que j'étais fatigué le soir où j'ai lu le canard ? Toujours est-il que... Attendez je reviens, il y a un corbeau (un corbeau ?) qui s'est posé sur mon balcon, il a l'air bizarre...

● **Chimère nº 5** (10 f, 26 p et un supplément). Ça, c'est LE fanzine, frais, sympa, provenance directe du bord de mer, vue sur un donjon, visite guidée et tout et tout... Une classe de personnage aux mollets musclés : le routier (pour AD & D) arrive avec une courte longueur d'avance, devant un scénario « bigot » pout Cry Havoc le tout sur fond d'aventures de Minimir le Hobbit. Une surprise à l'intérieur, deux pages de potins intitulées « Chimér' deux » ; ne lisez pas tout, il pourrait vous mordre aussi...

Magazines

● **Arcanes nº 2** (20 f, 36 p). Sous une autre superbe couverture (la même dessinatrice que la dernière fois), portant le meilleur titre du marché actuel (« Arcanes », c'est quand même bien trouvé !...), on trouve principalement deux scénarii de qualité (Féérie et Cthulhu) de taille normale, sur un encart bleu conçu pour être détaché, et un intéressant traité de début de partie pour Diplomatie. Mais pendant que les chiens aboient, pourquoi a-t-il fallu que cette caravane, en passant, nous baptise « le jeu des diam's », surtout sous le chapeau pompeux « Le Jeu d'Arcane », ce qui n'est autre que le bon vieux Yam's du troquet du coin, adapté à nos drôles de dés ?...

● **Epées et Sortilèges** (25 f, 40 p). Photocomposition et couverture couleur sur papier glacé pour ce second numéro. « Encore plus de pages » nous dit l'éditorial, mais j'ai bien recompté, je ne les pas trouvées... pas plus qu'une rubrique intitulée « le charme des armes » d'ailleurs. Deux scénarii (D & D, AD & D) assez classiques, du genre « allez là, me chercher ça... » et « luttons contre le chaos, mes frères, il devient trop ! ». Un

● **Chroniques d'Outre Monde.** Un petit nouveau qui s'intitule « le Mensuel des Jeux de Rôle » dont vous pourrez acheter le premier numéro dès la rentrée. Les Tentacules Associés, éditeurs, frappent très fort avec tout de suite photocomposition et un ton original, du moins pour ce que j'ai pu voir sur les quelques pages du nº 0 (c'est un peu comme une bande annonce au cinéma, juste pour faire baver). Autre originalité, la présentation d'un nouveau JdR, « Trauma », contemporain et interactif... à suivre avec intérêt !

● **Jeux & Stratégie nº 39** (22 f, 120 p). A ne pas rater dans ce numéro une série infernale de labyrinthes à perdre la tête, la boussole et son temps. Après avoir essayé 14 fois, je ne sais plus si je dois en dire du bien ou du mal, tout ce que je sais c'est que je vais y retourner... Tout de suite après avoir lu « l'autre » interview de Steve Jackon et Ian Livingston, et l'article sur le jeu du Drapeau ! A mon avis, celui qui appelle ça du Jeu de Rôle Grandeur Nature, c'est un peu comme s'il confondait un coup de gnôle du Père Machin avec un pur malt 12 ans d'âge, si vous voyez ce que je veux dire...

REDAC' BLUES

notre épisode d'aujourd'hui : CASUS BELLI C'EST GÉNIAL

CE MATIN, À LA RÉDACTION...
AOUAH, J'SUIS PAS REVEILLÉE CE MATIN. JE VAIS FAIRE DU CAFÉ.
CAFE SPEED AMOR
AH ENFIN LIBRE!
PAR LE GRAND ARABICA!!!?!?
JE SUIS UN GÉNIE, ENFERMÉ PAR UN CONFRÈRE JALOUX DANS CE PAQUET DE CAFÉ. MAINTENANT QUE TU M'AS LIBÉRÉ, TON VOEUX LE PLUS CHER J'EXAUCERAIS.
OH REGARDE DIDIER, IL Y A UN GÉNIE DANS LE BUREAU.
ECOUTE AGNÈS, ME DÉRANGE PAS POUR ÇA, IL FAUT QUE JE FINISSE CET ARTICLE AVANT MIDI
SNAP
D'AILLEURS, JE VOIS CE QU'IL VOUS FAUT
ET VOILA!
CASUS BELLI n°33
OUAH, C'EST BEAU!
SUPER LES DESSINS, ET LES COULEURS, ET TOUT!
OUAIS, C'EST VRAIMENT BIEN,...
...JUSTE UN PEU DOMMAGE QU'IL SOIT ENTIÈREMENT ECRIT EN ARABE DU XIe SIÈCLE!...
OH BEN, HEU, ON VERA MOINS LES COQUILLES,..

V. BÉNÉ 86.

Clubs

Grandeur Nature ou *Semi Réel* (comme on le nomme dans le Sud), le jeu en extérieur se répend, de plus en plus différencié du jeu de rôle sur table. Des associations s'y consacrent plus ou moins exclusivement. En dehors du **Graal**, cité dans le calendrier, en voici d'autres, fonctionnant cet été bien que nous n'ayons pas les dates exactes de leurs activités :

■ **La Compagnie des Chevaliers Barbares**, pour la modique somme de 700F, pourvoit à tous vos besoins, du logis au costume en passant par le repas. Les week-end qu'elle organise se déroulent rien moins que dans le parc du Morvan, et on peut même amener son cheval...Contact :(16) 69.48.98.93.

■ **Stratèges et Maléfice** organise régulièrement des semi-réels dans la région de Nantes, sur des thèmes variés. Les inscriptions tournent en général autour de 150F. On s'enquiert de leurs projet à S&M, 84 rue des Chalâtres, 44000 Nantes (avec une enveloppe timbrée de préférence).

■ **Au Bonheur des Striges**, club grenoblois, prévoit aussi diverses animations cet été. On les contacte au 43 Bd Joseph-Vallier 38100 Grenoble. Tél : (16) 76.48.66.38.

■ Chaque semaine, de Juillet à Septembre, **La Vie en Rôle** vous entraine dans cinq jours d'aventures fantastiques. Les 2500F d'inscription couvrent tout, depuis votre prise en charge à Strasbourg jusqu'au retour en cette ville. Ce prix semblera élevé à certains, mais il faut savoir que la Vie en Rôle ne lésine pas sur la qualité du matériel qui vous est confié, et n'hésite pas à faire appel à des acteurs pour vous faire face. Qualité et organisation se payent...

■ Enfaing, dannn le midi, des groupes, membres de divers clubs, concoctent des aventures, souvent Cthulesques : pour connaître les lieux et dates de leurs activités, vous pouvez tenter de joindre Pierre, Jérôme, François ou René Corizzi, au (16) 42.87.11.74.. Et s'ils sont engloutis dans un quelconque manoir, écrivez à Eric Figuières, 12 Av Lauzier, 13008 Marseille.

■ **Boulogne Billancourt.** Le jeu de simulation s'infiltre partout, jusqu'au comité d'établissement de la Régie Renault ! Parmi les premières initiatives de ce club : une bibliothèque spécialisée, avec une quinzaine de revues sur les jeux, les armes et uniformes...et un bulletin diffusé à 5000 exemplaires. Contact, C.Pointard, C.E C.I.B, BP 312, 92102 Boulogne Billancourt. Tél : 46.09.90.29.

■ Et puis le **Centre Culturel de Boulogne Billancourt** recherche, pour sa ludothèque, deux animateurs, à partir de septembre. Des précisions sur ces postes en contactant Carole, au 46 84 77 95.

■ **Grenoble.** A St Ismier, le club *New R'Lyeh* se réunit les samedis à 19h30, dans l'ancienne mairie (entre l'église et le cimetière...). Deux groupes d'âge (12-15, ou 16 et +) y jouent à divers jeux de rôle et boardgames. L'irresponsable en chef y serait Didier Dorguin, 218 chemin du servage, 38330, St Ismier, et répond aux heures civilisées au (16) 76.52.11.31.

■ **Quimper.** Le club *Le Troll Farci* nous a envoyé le menu des réjouissances offertes à ses adhérents. Du jeu de rôle au wargame en passant par toutes les subtilités des jeux de simulation et d'alliances , il y en a pour tous les goûts et tous les niveaux...Vous trouverez le Troll farci au Centre Social des Abeilles, rue du sergent Le Flao, 29000 Quimper, tél : 98 55 33 13.

■ **Toulon.** Abandonnant pour l'été ses locaux habituels, le *FAST* (Fantaisie Aventure Simulation Toulonnaise) déménage durant l'été à la Maison de Quartier de Pont du Las. Activités ludiques variées de 14h à... Pour plus d'informations, téléphonez au (16) 94 62 13 59.

■ **Cesson.** Créé il y a maintenant cinq ans, le club *Durandal* pratique toutes sortes de jeux de rôle, de wargames y compris avec figurines, et de jeux diplomatiques. Rendez-vous les vendredis de 20h45 à l'aube et samedis de 14h à plus de minuit, à la MLC Claude Houillon à Cesson, 5 km au nord de Melun. Contact : (1) 60 63 32 93 ou chez Christian Loiseau au 60 63 28 78. Le club sera ouvert en juillet et août, en semaine, les après-midis.

■ **Créteil.** Les joueurs désemparés par la fermeture estivale du club *Le sanctuaire de l'inconnu* pourront néanmoins en rencontrer les membres et jouer avec eux aux dernières nouveautés du jeu de rôle et du boardgame en contactant Olivier Montbazet, 8 allée des Trous Gelés, 77200 Torcy, tél :(1) 64 02 52 33.

■ **Bagneux.** Certains ferment l'été, d'autres en profite pour créer des clubs...Vous pourrez donc aller faire un tour du côté du *Gobelin Fanatique*, club tant wargame que jeu de rôle. Pour tout renseignement, téléphonez au 46 64 80 99.

■ **Sisteron.** L'*Antre des Héros* s'installe dans les Alpes de Haute Provence. Au menu, de nombreux jeux de rôle et des "grandeur nature" en projet. Réunions mercredi et samedi à partir de de 14h Bt Tivoli, salle 27, tél :(16) 92 61 20 98.

■ **Perpignan.** Jetez-vous dans L'*Abime du Temps*, les samedis et dimanche de 14 à 21 h, au Centre d'Animation Municipal, Esplanade E.Leroy, 66000 Perpignan. Contacts : Laurent au (16) 68 53 48 40 ou Jean Pierre au (16) 68 31 29 94.

■ **St Chamas.** Au club sportif et culturel, quoi de plus naturel que de trouver un club qui pratique le jeu de rôle grandeur nature ! Ce qui n'empêche pas les membres de la *Borie des Sortilèges* d'être aussi rôleurs sur table, wargameurs et diplomatiens (aucun rapport avec les 101 diplomatiens). Libre cours à l'imagination les samedis après-midi dans la salle polyvalente de Cornillon Confoux (13250 St Chamas), sur les côteaux de Salon de Provence.

■ **Montluçon.** *Les Loups d'Ysengard* rôdent chaque samedi après-midi, place Notre Dame, à partir de 14h. On y joue à divers jeux de rôle, et pour avoir plus de détails, contactez Manech Bencherad au (16) 70 64 95 45, à partir de 19h.

■ **Tarnos.** Du nouveau sur la lande : *le club de Tarnos.* On y pratique le jeu de rôle (de préférence en français) et le wargame, et on peut y trouver la plupart des livres dont vous êtes le héros. Contact : Hervé Molia, 3 rue Jean Mouli, 40220 Tarnos.

■ **Senlis.** Les citoyens de Senlis peuvent dormir tranquilles, les *Gardiens des Remparts* veillent...Mais comme sans cesse guettent les forces de l'ombre, les valeureux aventuriers de la Terre du Milieu ou d'ailleurs sont appelés à les rejoindre, en contactant Olivier au (16) 44 54 74 05 ou Jean Luc au (16) 44 25 75 76.

■ **Neuchatel.** GOLD, la *Guilde de l'Ordre Ludique des Dragons :* en voilà du beau nom de club ! GOLD en appelle au joueurs suisses de la région de Neuchatel : les responsables avouent jouer à presque tous les jeux de rôle et passablement aux autres jeux de simulation. Ils organisent également des jeux en extérieur. Renseignements : S.Girardin, Fleur de Lys 6, 2074 Marin, tél : 038.33.37.63 (1941).

■ **Gressy.** Inutile de demander le jeu favori du *Broo Récalcitrant,* ouvert depuis un an en Seine & Marne. Ce qui ne les empêche pas de pratiquer les wargames et même les échecs...Vous les joindrez en appelant le (16) 60 26 41 60.

■ **Port de Bouc.** Le sectarisme n'est pas de mise à Port de Bouc, comme l'indique le nom du club : Un Dragon à Wateloo ?. On y pratique jeux de rôle et wargames variés, avec une légère préférence pour les jeux en français. Réunions les vendredis à partir de 21h et samedis de 14 à 18h puis après 21h. Contact : Philippe au (16) 42 06 53 15 ou écrire à Un Dragon à Waterloo ?, CCS Jeux de Rôle, Centre Culturel Elsa Triolet, 13110 Port de Bouc.

■ **Bruxelles.** Les *Magiciens de l'Imaginaire* abrègent le nom de leur club en Magim. Ils font bien les choses, avec cartes de visite et bulletin du club (et dans le bulletin, les "bandes annonces" des campagnes prévues, très alléchantes par leur imaginativité. Une première dans le domaine...). Tout ça se passe le vendredi à 19h et les samedi et dimanche à partir de 12h, au 1er étage du Stella, 24 rue de la colline (sur la Grand Place, eh oui). Contact : Roger Faucon, tél : 02/512 29 96, correspondance Stephane Servais, Bld Louis Mettewie n°75 Bt 42, 1080 Bruxelles.

Boutiques

● **Calais**

Un nouveau lieu où vous approvisionner en jeux, **Royal Baby**, rue Royale, 62100 Calais.

● **Nancy**

Un nouveau magasin s'ouvre en septembre à Nancy : **Jeux d'aujourd'hui**, Galerie Thiers, 54000 Nancy, principalement axé sur le jeu de rôle.

● **L'An Mil**

Démo-tournois de **l'An Mil** à des dates diverses, cet été. Voici la liste des boutiques qui participent à cette animation. Contactez les vite, la plupart ferment en août :

Excalibur Nancy, Excalibur Metz, A vous de Jouer à Lyon, Le Damier à Grenoble, Joker d'As à Bordeaux, Jeux et réflexion à Nice, Le Manillon à Toulon, Neurones à Annecy, Le Pion à Caen, Pomme de Reinette à Montpellier (en septembre), Boutique Jeux Descartes à Toulouse, Pass'Temps à Paris, Games à Paris, Multilud à Nantes, et Librairie Quartier Blattin à Clermond Ferrand.

● **Paris**

L'Oeuf Cube nous signale qu'il fonctionnera comme à l'accoutumée durant tout le mois d'août..

● **Evry**

Le premier magasin de l'Essone est à Evry 2. Ouvert depuis mai, il s'appelle **Cellules Grises**, Centre commercial Evry 2, Place de l'Agora, tél (1) 64 97 81 74. Il propose un important choix de figurines, et des jeux de rôle et wargames essentiellement en français

● **Paris**

Le magasin de **Jeux de Guerre-Diffusion**, anciennement rue Jouffroy, siège désormais 6 rue Meissonier, dans le 17e au métro Wagram (!). Le téléphone reste le (1) 42 27 50 09. Et du magasin le plus petit de Paris, les voici dans le plus grand !

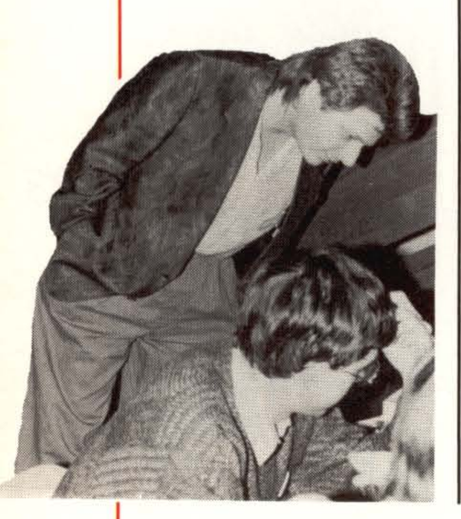
CASUS BELLI N° 33, Publié par Excelsior Publications 5, rue de la Baume 75415 Paris Cedex 08 — Tél. : 45.63.01.02
Excelsior Publications S.A., capital social : 2 294 000 F, durée 99 ans. **Principaux associés :** Mr Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, Mr Paul Dupuy. **Direction, administration.** Président : Jacques Dupuy. Directeur : Paul Dupuy. Directeur adjoint : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur financier : Jacques Béhar. **Relations extérieures :** Michèle Hilling. **Services commerciaux.** Marketing et développement : Roger Goldberger. Abonnements : Suzanne Tromeur assistée de Christiane Hannedouche. Vente au numéro : Bernard Héraud assisté de Bernadette Durish. **Directeur Commercial de Publicité :** Ollivier Heuzé. Contact : Isabelle Blanchard — 5, rue de la Baume — 75415 Paris Cédex 08. Tél. : 45.63.01.02.
Rédaction. CASUS BELLI — 5, rue de la Baume — 75415 Paris Cedex 08 — Tél. : 45.63.01.02. Périodicité : bimestrielle. Rédacteur en Chef : Didier Guiserix assisté de Jean Balczesak. Dessinateurs : Arma, Arno, Philippe Rabagnac, Rolland Barthélémy, Véronique Béné, Didier Guiserix, Emmanuel Le Coz, Thierry Ségur, Stéphane Truffert. Couverture : Pierre Olivier Vincent. Poster : Emmanuel Le Coz. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Agnès Pernelle. Composition et Imprimerie SAIT — Tél. 30.50.40.90. Dépôt légal : juillet 86 N° 8600977. Commission paritaire N° 63.264.

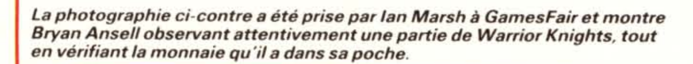
WHAT'S YOUR GAME ?

Graham Staplehurst

Une fois encore, voici quelques informations et points de vue en provenance de Grande-Bretagne.
Un contre tous, tous contre un : c'est à nouveau Games Workshop et son magazine White Dwarf qui font la une de cette rubrique.
Bryan « Millionaire » Ansell, le directeur de Citadel Miniatures et de Games Workshop, a été immortalisé dans les pages du numéro de mai de White Dwarf ; en effet, quiconque se donne la peine de lire les premières lettres des sous-titres du sommaire de ce numéro, pourra découvrir le message assez peu flatteur que lui a adressé l'équipe rédactionnelle mise dernièrement à la porte du journal. Selon certaines rumeurs, ces « départs » auraient été causés par une certaine mauvaise volonté à remplir les pages de White Dwarf avec des articles élogieux concernant les produits Games Worshop. Ian Marsh, l'ex-rédacteur en chef, aurait maintenant pour objet d'écrire une rubrique régulière de « potins » (controversial news) dans le nouveau magazine de jeux anglais : Adventurer.
Pendant ce temps, Golden Heroes, le jeu de rôle de super Héros de Workshop, semble ne pas s'être vendu aussi bien que prévu et la production de suppléments pour ce jeu a apparemment été arrêtée en faveur de ceux destinés à Judge Dredd. Ce qui n'a pas été du goût des créateurs qui avaient déjà mis beaucoup d'énergie et de travail dans ce projet. Espérons que « Green And Pleasant Land », le supplément prévu depuis longtemps pour Call of Cthulhu, ne souffre pas de cet état de fait, car de nombreux concepteurs ont un peu perdu la foi...
Alors que le conflit Citadel-Grenadier semble résolu (des publicités pour les figurines Grenadier apparaissent à nouveau dans White Dwarf), Games Workshop a d'autres soucis : Albie Fiore, un ancien employé de la firme (encore un rédac' chef de White Dwarf qui avait des scrupules), a engagé des poursuites légales à son encontre, à propos de la gamme des Dungeon Floor Plans dont le succès a été énorme. Il prétend que, comme il avait inventé les Floor Plans *avant* de venir travailler pour Messieurs Livingstone et Jackson, il a droit au paiement d'importants droits d'auteur. Naturellement, Games Workshop nie ces allégations, aussi c'est la justice qui tranchera. En attendant, Albie vient tout juste de monter une société de création de jeux, avec le concours de deux anciens membres du comité directeur de GW — dont Ian Bailey — afin de faire concurrence à ses anciens employeurs.
Pour couronner le tout, la société de distribution Virgin Games, une filiale de l'empire Virgin de Richard Branson (qui comprend Virgin Records et Virgin Atlantic Airways) a le vent en poupe : elle s'est offert une pleine page de publicité dans l'un des derniers White Dwarf pour annoncer l'ouverture de sa neuvième boutique en Angleterre et signaler ainsi qu'elle possède maintenant la première chaine de magasins spécialisés du pays. Des rumeurs laissent entendre que Virgin a l'intention de se lancer également dans la production de jeux dans un proche avenir.
Passons à autre chose. Récemment, je me suis rendu à GamesFair, la première convention de jeux anglaise, qui a offert à ses visiteurs deux jours et demi de bonnes parties organisées par TSR (UK) Ltd. C'est dans le cadre de cette convention que se disputait le championnat britannique d'AD & D (AD & D Open), et tant que j'y étais, je me suis débrouillé pour glâner quelques informations concernant l'équipe TSR.
Première nouvelle : après le succès recueilli par Oriental Adventures, le supplément de campagne pour AD & D, les concepteurs de TSR Angleterre vont se lancer dans la réalisation de leur propre campagne, *Silverfyre,* basée sur la mythologie celtique et utilisant des éléments culturels historiques aussi bien que légendaires. Ce projet devrait voir le jour vers la fin 1987, si tout va bien, et se présentera certainement sous la forme d'une boite grand format comprenant des livrets, des cartes, etc...
Gary Gygax était, cette année encore, présent à GamesFair et il semblait apprécier la manifestation ; il a d'ailleurs animé une soirée de séminaire en compagnie de Don Turnbull, le directeur de TSR UK. Quoiqu'il en soit, il a laissé entendre que TSR Etats-Unis était sous le contrôle des comptables depuis que « Lorimar » a racheté la société, accusant ces derniers d'être responsables de la disparition du magazine anglais Imagine. Une autre rumeur laissait entendre que la situation de Don Turnbull pourrait être compromise, car il aurait reçu une lettre des dirigeants de Lorimar lui intimant l'ordre de ne pas inviter Gary Gygax en Angleterre, à moins qu'il ne souhaite plus travailler pour TSR. Alors qu'il démentait toutes les rumeurs concernant d'éventuels problèmes financiers de TSR, Mr Turnbull fut incapable de faire aucun commentaire sur son propre avenir.
A propos des conventions britanniques, vous serez peut être intéressés par la naissance d'une nouvelle manifestation indépendante organisée par des joueurs de Coventry. KoanCon, c'est son nom, se tiendra du 22 au 24 août 1986 à l'Université de Warwick à Coventry. Parmi les invités, signalons la présence de David Langford, l'auteur de science-fiction anglais, et de Pete Tamlyn, le créateur de jeux bien connu. Les animations comprendront des tournois de jeux de rôle, des projections de films et des débats. Si vous êtes intéressés, sachez qu'il vous en coûtera 9 £ 50 d'inscription et 20 £ pour l'hébergement pendant le week-end. Ecrivez à : KoanCon, Elbereth, 123 Hollis Road, Stoke, Coventry, CV3 1AG, Angleterre.
La plupart des autres conventions de Grande Bretagne sont organisées par Games Workshop, et c'est notamment le cas du Games Day, (le prochain aura lieu samedi 27 septembre) qui se classe parmi les plus importantes au niveau mondial. C'est également Games Workshop qui s'occupe de Dragonmeet, qui a pris la forme, cette année, d'une multitude de conventions organisées un peu partout en Angleterre et connues sous le nom de « Chaos Death Roadshow » (« Le show itinérant de la mort chaotique »!!! NdT.) ; nom choisi afin de convaincre le grand public que les joueurs de rôle sont des gens parfaitement ordinaires, qui ne sont pas obsédés par la violence ou la magie noire. Le récent Dragonmeet de Birmingham a été décrit par un commerçant comme ayant été effectivement très « chaotique » ; cela est peut-être dû à l'habitude de Games Workshop de ne pas employer un organisateur de conventions pendant plus de six mois.
Passons maintenant aux dernières nouvelles en provenance de Liverpool, la patrie de Grenadier (voir les précédents « What's your game »). La société de distribution Games (anciennement Games of Liverpool) aurait, parait-il, des problèmes de trésorerie.
Adventurer, le nouveau magazine sur les jeux de rôle édité par Mersey Leisure Publishing, a reçu un accueil mitigé en Grande Bretagne. Steve « Ste » Dillon, son rédacteur en chef, ne s'est pas créé que des amis au sein du monde du jeu anglais en traitant des rédacteurs établis « comme de la m... ». Malgré son indépendance déclarée à l'égard de Grenadier, le premier numéro d'Adventurer ne contenait aucune publicité pour Citadel et Games Workhop pour une raison inconnue. Peut-être est-ce à cause de ce manque de revenus qu'Adventurer a dû réduire ses tarifs journalistiques à 1 pence le mot. Mr Dillon, lui-même, reconnait que c'est Roger Higgins, le patron de Games of Liverpool, qui « tient les cordons de la bourse » du magazine.

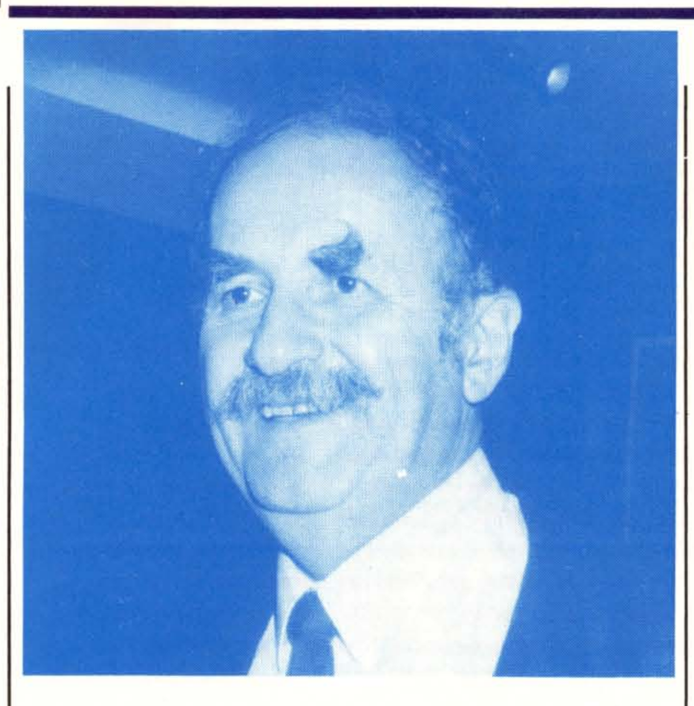
Graham




La photographie ci-contre a été prise par Ian Marsh à GamesFair et montre Bryan Ansell observant attentivement une partie de Warrior Knights, tout en vérifiant la monnaie qu'il a dans sa poche.



LES GENS qui font le Jeu : G.J. Arnaud



G J Arnaud ne fait pas partie du monde du jeu. Il n'avait donc pas à priori sa place dans nos colonnes, réservées jusqu'à présent à la gent ludique. Mais voilà ! Il y a quelque temps est sorti un jeu de rôle, tiré d'un des ouvrages de cet auteur : « La Compagnie des Glaces ». Alors que le domaine anglo-saxon est laborieusement mis à sac, à commencer par Lovecraft, en poursuivant par James Bond, Elquest, Star Trek et j'en passe ; ce jeu est la première tentative d'adaptation d'une série résolument française.
Et puis fichtre, voilà un homme qui depuis 1951 a écrit près de 300 romans, en passant du Polar à la S.F, en effleurant au passage le Gore et le cul. Qui, depuis six ans nous distille un volume du gigantesque feuilleton qu'est « La Compagnie » au rythme d'un tous les deux mois.
Et l'on voudrait qu'on ne parle pas d'un tel personnage ? D'un homme qui aime à la fois les gens et les trains ? Parce qu'il écrit pour les premiers en parlant des seconds ? Alors accrochez-vous plutôt avec nous à la grande rame des questions réponses.
En voiture !

C.B : *Un certain nombre de vos romans ont été adaptés au cinéma ou à la télévision. Mais c'est la première fois que l'on en tire un jeu. L'avez-vous ressenti comme une adaptation de plus, ou comme un événement un peu particulier ?*

G.J.A : *Je n'ai pas vraiment l'habitude des jeux. Je connais les échecs, les dames, à la rigueur le Risk. Quant au jeu de rôle, j'en avais tout juste entendu parler. Et puis, le cinéma, la télé, la bande dessinée, c'est assez différent du jeu. J'ai vu là quelque chose d'un peu original. Je me suis dit qu'après tout une tranche de mes lecteurs devait se situer dans la frange des joueurs. Depuis, une étude m'a montré que ceux-ci avaient entre 16 et 25 ans principalement. Ce qui semble le confirmer.*

C.B. : *Est ce que vous avez joué à la Compagnie ?*

G.J.A. : *Oh non ! Actuellement, je navigue d'interviews en émissions de télé, avec la sortie du numéro 2000 du Fleuve Noir Spécial Police. Mais j'ai quand même pris le temps de le lire, avec ses deux gros livrets. Je dois dire que je ne m'y connais pas et cela me semble un peu complexe. Mais ce qui m'intéresse là-dedans, c'est le travail fantastique de recherche que cela a dû être à travers mes bouquins. Tous les détails à propos des combinaisons isothermes, par exemple. Je me demande même si ça ne va pas m'aider moi-même. Me permettre de me rappeler plus facilement de certaines données. Parce que j'ai beau prendre des notes...*

C.B. : *Vous travaillez plus sur l'histoire que sur des données techniques, à l'inverse d'un jeu de rôle. Notamment les changements de climats, on a l'impression que l'on sort plus facilement des trains, au fur et à mesure des volumes.*

G.J.A : *Là, ça dépend beaucoup plus des Compagnies en fait. On avait commencé en Transeuropéenne, où, dès que les gens sortent des trains, ils sont suspects. Alors que dans la suite, on évolue dans des Compagnies plus libérales, où l'anarchie règne.*

C.B : *Il y a quelques années, vous disiez ne pas aimer la science-fiction parce qu'elle éloignait des problèmes quotidiens.*

G.J.A : *Je le pensais vraiment, maintenant moins. C'était l'époque où j'étais écologiste, anti-nucléaire. On vivait vraiment ça et je voulais plutôt le faire passer à travers le Polar. Mais avec la Compagnie, j'ai vraiment besoin de la Science-Fiction. J'avais bien commencé à inventer un pays imaginaire, mais c'était tout de suite trop petit, trop étriqué.*

C.B : *Et le phénomène de la série, avec la Compagnie des Glaces ? Il est venu tout seul ou vous aviez déjà prévu de nombreux volumes ?*

G.J.A : *Dès le départ, je pensais à une série, mais je voyais plutôt dix volumes. Puis avec les nombreux personnages et les intrigues, ça c'est compliqué, il fallait que je développe. Surtout, je suis un grand admirateur des feuilletonistes du 19ème siècle. C'était aussi un défi que de reprendre cette tradition. On me disait que je n'y arriverais pas, que les lecteurs n'accrocheraient pas. Mais j'ai misé sur le plaisir du lecteur, sa mise en haleine et je crois avoir réussi. Je me suis surtout imposé un ryhtme de parution d'un volume à peu près tous les deux mois. Parce qu'il ne faut pas décevoir l'attente. C'est une forme d'honnêteté.*

C.B : *Tous ces trains, et maintenant les dirigeables, on a l'impression de redécouvrir un nouveau Jules Verne.*

G.J.A : *Je dois dire que je n'ai lu que très peu de science-fiction, mais je revendique tout à fait l'influence de Jules Verne. Et les trains sont une passion chez moi, l'ambiance des gares, des wagons-couchettes, des wagons-restaurants. J'aime bien aussi toutes les illustrations des trains anciens. Il y a des gens qui ont fait une étude sur la Compagnie, et ils m'ont dit qu'en fait j'écrivais de la science-fiction rétro.*

C.B : *Vous avez un plan pour la suite de l'histoire ou vous travaillez au fur et à mesure ?*

G.J.A : *Non, tout est assez précis. Il y a de nombreux éléments, les Roux, les Rénovateurs, la Voie Oblique. Je procède par petites touches. Je pense aller jusque 50 ou 56 volumes. Dans le prochain par exemple, on va apprendre que Frère Pierre est devenu Pape, et que sa première action est d'interdire la procréation des Roux. Ce qui va poser de nombreux problèmes.*

C.B : *Vous êtes attiré par l'écriture d'autres romans de SF*

G.J.A : *Oui et non, j'ai déjà l'idée d'une autre série. Mais je suis vraiment très impliqué dans le monde des glaces et je me demande, quand la série sera terminée, si je n'écrirai pas des histoires sur la génèse de ce monde, des nouvelles sur des habitants de ce monde en transformation.*

C.B : *Merci !*

Note. Point intéressant pour les lecteurs potentiels. La Compagnie des Glaces est la seule série du Fleuve Noir à avoir jamais bénéficié de rééditions dans le sein de la collection. Il est donc possible de se procurer les livres sans passer par les bouquinistes. Nous en sommes actuellement au volume n° 27 : « Le Clochard Ferroviaire ».

Interview réalisée par Pierre Rosenthal



Fumées dans la gare... Je remonte le quai le long des wagons frappés du célèbre monogramme doré. Il est difficile de se frayer un chemin parmi les porteurs, les enfants-mendiants et les vendeurs arabes. Par les grands vitraux de la gare passe la luminosité d'un soleil couchant qui se noie sur le bosphore. La voix résonne le long des quais « La Compagnie des wagons-lits est heureuse de vous accueillir à bord de l'Orient-Express, départ immédiat pour Belgrade, Zagreb, Venise, Paris et Londres ». Parmi les lambris de marquetterie, je m'assois dans l'un des fauteuils de velours de la voiture fumoir et un cognac à la main, je feuillette le programme des salles de spectacles cinématographiques de la capitale française.

Train, Vitesse Et Rebelles

Un vent venu de Cannes souffle sur Paris et les films de la sélection commencent à envahir les salles accompagnés par les fanfares parfois discordantes de la critique. Un événement majeur, le nouveau film d'Andrei Konchalovsky : ***Runaway Train***. Deux hommes, Manny et Buck, deux forçats, s'échappent d'un pénitencier d'Alaska. Dans leur fuite les deux hommes s'embarquent sur un train superpuissant tiré par quatre locomotives. Un malaise du conducteur et voilà les deux fuyards prisonniers d'un monstre d'acier et de puissance qui file toujours plus vite.



Un duel sans merci s'engage alors entre la machine et les humains.
Une certaine similitude avec l'affiche de *Duel* n'est pas innocente. A plusieurs reprises le film de Spielberg revient à l'esprit lors des cadrages du train qui font de la machine un être de volonté attaché à la destruction des éléments humains qui l'infestent et cherchent à le déchirer. Film d'action à la tension constante où la vitesse devient peu à peu le troisième protagoniste de l'histoire.
Konchalovsky n'est pas un simple tâcheron du film catastrophe et il a su donner en plus à ses personnages, une étonnante humanité. Manny est le héros marginal par excellence. Il n'est pas révolté, il est la révolte. Jon Voight apporte à son personnage une extraordinaire densité qui repose sur la force démesurée de son interprétation. Un personnage qui prend encore un relief supplémentaire par le constraste avec Buck, jeune rebelle que l'on sent encore capable de réintégrer la société et qui est fasciné par la personnalité étincelante de Manny.
Mais cette découpe en force des personnages, par son manque de nuance, contribue à rendre la fin trop prévisible, et le personnage de Sara, l'aide-mécanicienne, nuit un peu à l'originalité du récit en lui redonnant une dimension plus traditionnelle qui accentue encore la marginalité de Manny.
Cependant ***Runaway Train*** est sans aucun doute le film marquant du moment qui réjouira tous les amateurs d'action, de vitesse, de suspense et de... trains.

Les wagons de l'actualité

Pas de trains mais une voiture dans le James Bond de l'été. En effet la tradition est cette année encore respectée et l'agent secret anglais ressurgit du chapeau des distributeurs avec une de ses fabuleuses aventures : ***Goldfinger***. L'ignoble Gert Froebe fait un vilain inoubliable servi par Odd Job, l'infâme serviteur et son chapeau à découper les agents secrets. Ils affrontent Sean Connery dont le simple souvenir ridiculise l'octogénaire paraplégique qui a osé prendre sa suite. De plus c'est dans ce film qu'est apparue la prodigieuse Aston Martin avec laquelle on a tous rêvé d'aller chercher notre petite amie pour un week-end à Monaco.

C'est d'après un personnage de B.D., ça s'apelle ***Conquerors*** et c'est un film d'Héroic-Fantasy. Ça ne vas pas révolutionner l'histoire du cinéma mais Sandhal Bergman en guerrière : épée sanglante et armure ultra-seyante. Je vous laisse deviner...
Nomads, c'était au Rex, c'est génial avec une musique excellente mais il faut faire l'effort de rentrer dans l'histoire. On



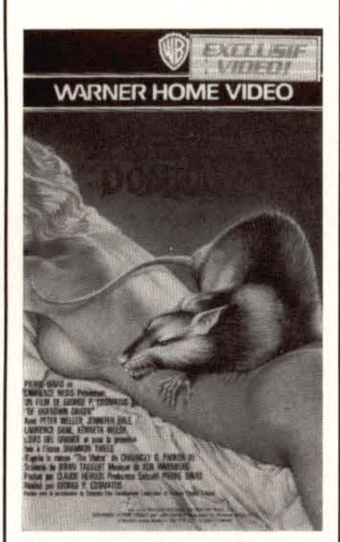
est gentil, on vous passe une petite photo de Lesley Anne Down, juste pour peupler vos nuits blanches !
The Hitcher, grand prix du Festival de Cognac, dominé par l'interprétation magistrale de l'excellentissime Rutger Hauer ; histoire d'un assassin psychopathe qui persécute celui qui l'a pris à son bord. Ça déménage et ça sent la poudre et le sang. Moi je ne prends plus d'auto-stoppeur.

l'événement en vidéo !

Warner Home Video sort une nouvelle collection : *« Les exclusifs vidéo »* dont l'originalité est de présenter des films qui n'ont pas été vus en salle. Voici donc, six titres pour inaugurer la collection parmi lesquels deux réussites marquantes dont malheureusement des titres français crétins gênent l'identification pour le profane. Alors dans notre série « Bas les Masques », Wolverine est parti identifier les chefs-d'œuvres.

Terreur à domicile dissimule en fait le chef-d'œuvre de Georges Pan Cosmatos ***Of Unknown origin*** film mythiquement inédit à l'exaltation communicative. Bart Hugues est un jeune cadre dynamique très fier de son bel appartement qu'il a lui-même restauré, malheureusement pour lui quelqu'un veut lui prendre cet appartement... C'est un rat cruel et malin. Entre les deux adversaires s'engage une lutte impitoyable.

Autre genre pour ***La main du cauchemar***, titre original ***The Hand***, film anglais réalisé par Oliver Stone dont *Salvador* est actuellement sur les



écrans. Un dessinateur de BD perd sa main dans un accident et devient possédé par le souvenir de cette dernière. Qui est l'assassin ? La main coupée animée d'une vie propre ou l'écrivain devenu définitivement fou ? L'ensemble dominé par l'incroyable interprétation de Michael Caine.

Appels au meurtre, ex ***Eyes of a stranger,*** est un film d'horreur traditionnel dont le scénario est plutôt mieux ficelé que d'habitude. De cet habile démarquage de *Terreur sur la ligne* il faut plutôt retenir les effets spéciaux de Tom Savini (*Vendredi 13, Maniac*). Hémoglobine garantie. A vous faire résilier votre abonnement aux P.T.T.

C'est un polard violent ***Mort d'un dealer***, et deux nullités qui complètent cette première livraison. Attendons avec impatience et angoisse la suite !

Voilà c'est tout pour aujourd'hui, je pars à la recherche du « Special Dragon au cinéma », dérobé par l'infâme Magnéto et je reviens au prochain numéro pour de nouvelles aventures.

Wolverine

Remerciements au Vidéo Club 98. Galerie des Parnassiens, 98 bld du Montparnasse, 75014 Paris.

CHRONIQUES DE L'IMPARFAIT DU SUBJECTIF

Philippe RABAGNAC















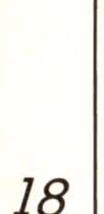
inspi BD

Deux mois plutôt tranquilles, donc peu de nouveautés, mais rien que du bon, du solide, de l'ensorcelé... A l'époque actuelle, pour commencer, dans la série *Le syndrome des Sorciers* de C. Laverdure et A. Streng, aux éditions Bédescope, le premier volume intitulé **La mémoire Albinos** nous prouve (s'il en est besoin) que les sorcières existent toujours, nous voient, nous protègent, nous haïssent ou nous aiment, c'est selon... C'est très beau, elles ont des yeux, hum... Elles viennent de loin, d'il y a longtemps et ce sont les mêmes ou leurs filles, que l'on rencontre dans **La Louve,** deuxième partie de *La marque de la Sorcière* de Harriet et Redondo, chez Dargaud. Pas de pouvoirs spéciaux, psy ou autre magie, mais des potions, des paroles qui remontent le moral et encore et partout et toujours, de l'amour, aussi puissant au XIII[e] siècle qu'il peut l'être de nos jours, aussi dévastateur et porteur de joie... ou de peine. Que ce soit par Cthulhu ou par Satan, il doit y avoir moyen d'en faire quelque chose, si les petits serpents ne le mangent pas !...

Vous avez dit « sorcière » (chut ! pas trop fort !...) et hop ! elle revient, toute vieille, toute ridée, sans les yeux cette fois, mais, elle sait tout, vous dit tout, est tant pis pour vous, vous connaissez l'avenir, rien à faire, il est comme ça. Cothias et Julliard nous gratifient du tome 3, **l'arbre de Mai**, de la série *Les 7 vies de l'Epervier*, chez Glénat, entamée il y a très longtemps, mais visiblement pas encore finie ; Ravaillac vient tout juste d'apprendre que ça va être la fête à Henri IV bientôt, très bientôt... Reconstitution historique ou roman, adaptable à volonté, ciel quel talent !... C'est simple, c'est mon chouchou, tiens, comme ça, là, en plein milieu. C'est fou, non ? (le premier qui pense « Perrier » a perdu ! »). Si vous n'avez pas lu les autres, toute la série, avec Masquerouge en plus, je vous hais, sortez *et* sifflez !...

On continue ? OK, on continue et on remonte encore un peu, un siècle ou deux, pas plus, et on trouve Notre-Dame en pleine construction, dans **l'envoûtement** de W. Vassaux et C. Piscaglia, une nouvelle série intitulée *Le Templier de Notre-Dame* chez Dargaud. On y rencontre un « magicien » cette fois, et sa petite-fille, un peu magicienne aussi, un jeune templier, le tout sur fond d'initiation de Rose-Croix et devinez quoi, ils s'aimeront tous les deux bien sûr... C'est très beau à la fin, quand il jette son épée par terre pour courrir dans les bras de la magicienne... Quant à la dernière phrase : *« on n'est jamais vainqueur que de soi-même ».* Tout un programme non ?
Un vrai régal ces deux dernières BD, dans n'importe quel environnement médiéval-fantastique, vos joueurs vous en redemanderont, tous... s'ils survivent... Ça a failli être mon chouchou, mais il faut choisir des fois, hélas...
Crac, Boum, Paf ! Ça vous tombe dessus, c'est **le 9e jour du Diable** de Didier Convard aux éditions du Lombard ; je ne sais pas si c'est il y a très longtemps, ou dans très longtemps, avec des hommes-chats, des loups-garous, des hommes (normaux...) dans des paysages moyenâgeux et fantastiques à la fois. Brr, le frisson qui vous prend là et qui n'en finit plus de monter... Diabolique et plein d'idées, rien que du bon, rien à jeter dans tout ça...
Pour en finir avec le quasi-médiéval-quasi-fantastique, le retour du grand brun, offert par le couple belgo-polonais de choc, Van Hamme et Rosinski, aux éditions du Lombard, j'ai nommé Thorgal, tome 10, **le pays Qâ**. En fait, c'est Kriss de Valnor qui revient, avec un odieux chantage (vous avez remarqué, un chantage est toujours odieux... surtout dans les journaux) et s'en prend plein la tronche, par Aaricia d'abord (un crochet du droit, au menton) et par Thorgal lui-même ensuite (une immobilisation et un étranglement) mais elle le mérite... Quelle femme tout de même !!! Fanas des campagnes de type aztèque, ce bouquin est pour vous, attendez la suite et vous verrez (*les yeux de Tanatloc* c'est clair non ?).
Les trois derniers, ne sont peut être pas utilisables directement, mais il fallait que j'en parle parce que j'ai beaucoup aimé. En vrac. Yann et Conrad, chez Glénat, **Aventure en jaune**, nous décrivent une atmosphère asiatique, quelques années après la fin de la seconde guerre mondiale, torride et très jolie ! Des restes de la même époque, découverts maintenant seulement, et en Afrique, c'est **Allaïve — un môme de perdu...** par Olivier Taffin chez Dargaud, c'est très beau et si on arrive à le lire jusqu'au bout (si on ne craque pas avant) on pleure... (Question : Taffin fait des trucs tristes de son côté, Cothias fait des choses historiques du sien, quand donc vont-ils nous finir ensemble des machins fantastiques comme *Orn chien de cœur* par exemple ?).
Encore un et j'arrête... Moebius non plus ne fait pas ce qu'on attend tous de lui ! Bon d'accord, il nous mitonne des petits plats, bien au chaud, dans son île, mais l'Incal alors, hein ? De Moebius et Bati, aux éditions Adéna, ça s'appelle **la nuit de l'étoile** et bon, c'est le paradis terrestre et la génèse, à leur manière et ça fait rêver, c'est vrai... dommage pour les centaures, ils étaient chouettes...

André Foussat
Les costumes et les décors sont de la Librairie Album, 8, rue Dante, 75006 Paris.



inspi-bouquins

Fans de *L'appel de Cthulhu*, inconditionnels de Stephen King et du fantastique horrifique, à votre tour de vous réjouir. En effet, les éditions Garancière, suite au succès de leur collection *Aventures Fantastiques*, lanceront fin 86, début 87 *Cauchemars*, collection consacrée à votre genre préféré. La première livraison comportera **Un visage à tuer**, de Ramsay Campbell ; **Nomads**, de Chelsea Quinn Yarbro dont on a tiré un film ; **Cast a cold eye**, d'Alan Ryan et une anthologie elle aussi intitulée **Cauchemars** dont le sommaire reste top secret. Quant à *Aventures Fantastiques*, elle aura publié **L'empire du Pape Blanc**, de Christian Jacq — premier auteur français de la collection — et **Trois cœurs et trois lions**, de Poul Anderson quand vous lirez ces lignes ; en septembre sortiront **Imaro 1**, de Charles R. Saunders, premier titre d'une série paraît-il excellente, et **Erasmus Magister**, de Charles Sheffield, où le célèbre auteur de hard science fait une incursion dans le fantastique du XVIIIᵒ siècle.

Au sujet d'*Aventures Fantastiques*, laissez-moi vous toucher un mot de ses deux derniers titres... **Raum**, de Carl Sherrell, conte l'histoire d'un prince des Enfers, un démon venu sur Terre accomplir une quête au but obscur qui l'entraînera dans une succession d'aventures épiques. C'est parfois trop violent à mon goût — une violence cependant justifiée par l'identité de Raum —, mais le souffle de Sherrell emporte irrésistiblement le lecteur à travers une succession haletante de péripéties dignes d'un Poul Anderson ou d'un Robert Howard. Une très bonne base pour tout JdR médiéval. Il existe deux suites, inédites aux Etats-Unis ; espérons que Garancière les publiera vite !

Les dieux incertains, de M. John Harrison, conclut bizarrement la trilogie dont les deux premiers volumes, *La cité pastel* et *Sous le signe des Locustes*, ont été chroniqués dans CB nᵒ 30 et 32. Bizarrement, car Harrison, rompant avec la continuité unissant les deux premiers tomes, n'a conservé qu'un lien avec eux : Viriconium, la Cité Pastel. De plus, ce roman risque de surprendre plus d'un amateur de fantasy, en raison de son aspect new wave et de son étrange ambiance de fin du monde. Un grand texte, en tout cas, qui achève en beauté et d'une façon surprenante l'une des séries les plus originales que nous ait donné la fantasy moderne.

Il semblerait que Présence du Futur, la légendaire collection de SF des éditions Denoël, ait décidé de s'ouvrir massivement à la jeune SF anglo-saxonne puisque, sur quatre titres chroniqués ce bimestre, trois sont le fait d'auteurs jusqu'ici inédits en France. Une politique qu'on ne peut que louer. **Maître de l'espace et du temps**, de Rudy Rucker [1], rappelle la grande époque de Sheckley et de Brown. Tout y est : le sens de la dérision, la vivacité de l'écriture, l'ampleur démesurée du délire — et, ce qui ne gâche rien, un argument scientifique solide bien qu'utilisé d'une manière parfaitement absurde. Se basant sur les théories les plus récentes de la physique des particules — il est mathématicien de formation —, Rudy Rucker nous convie à deux heures de saine folie inconoclaste qu'il serait dommage de rater.

John T. Sladek partage avec Rucker son goût pour la dérision. **Tik-Tok** conte en effet l'histoire d'un robot aux *circuits asimov* défectueux dont l'unique aspiration est de détruire la race humaine. Cela aurait pu donner un livre grave et tragique, mais Sladek, bien connu pour sa verve et son ironie ravageuses, a choisi d'aborder le sujet par le biais de l'humour noir, et nous offre un roman naviguant aux frontières de l'absurde, dont le ton sarcastique n'appartient qu'à lui seul. **Divine Endurance**, de Gwyneth Jones — second auteur inédit —, est tout à l'opposé de ces deux premiers ouvrages. Il s'agit d'un livre étrange, à la limite de la préciosité et marqué par un orientalisme de bon aloi, dont l'un des personnages principaux — celui qui donne son titre au roman — est une chatte aux caractéristiques pour le moins particulières. *Divine Endurance* aurait peut-être gagné à être plus court — il y a quelques longueurs — mais, dans l'ensemble, c'est un excellent texte fourmillant de décors et de situations exploitables pour de nombreux JdR. **La Grande Hurle**, de Jack Dann — troisième auteur inédit, connu aux Etats-Unis pour son travail d'anthologiste et ses nombreuses nouvelles —, est plutôt décevant. Une structure bancale et de nombreuses longueurs en rendent la lecture par moment ennuyeuse, malgré la force du thème — une histoire sophistiquée d'hystérie collective — et le talent de conteur de Dann. Un roman inabouti.

Enfin, **Science-Fiction**, la revue des éditions Denoël, a publié son nᵒ 6, qui constitue la seconde partie du dossier *France XXIᵒ Siècle* entamé dans le numéro précédent. Globalement, ce numéro est moins réussi que le 5, où le dossier formait réellement un tout, mais recèle quelques textes intéressants : un article d'Andrevon faisant le point sur la vague de « SF politique », un autre de G.J. Arnaud sur la genèse de la *Compagnie des Glaces* et, surtout, les deux nouvelles, signées respectivement Barberi & Jouanne et Lafferty. *Science-Fiction*, semble avoir trouvé son identité et publiera en septembre un numéro hors série sur Philip K. Dick dont il y a beaucoup à attendre.

La collection *Fictions* des éditions La Découverte continue sa politique de révélation de « jeunes » auteurs anglo-saxons avec **Histoire d'os**, d'Howard Waldrop. On avait pu lire une nouvelle parfaitement loufoque de cet auteur dans *Univers 1982 : Les vilains poulets*, où l'on retrouvait la trace des dodos de l'Ile Maurice dans le Middle West américain des années 20. *Histoire d'os* repose sur un postulat non moins absurde : la présence d'os de cheval dans un tumulus indien précolombien, alors que le cheval a été introduit sur le Nouveau Continent par les Conquistadores. S'ensuit un récit multiple, parfaitement maîtrisé, où le voyage temporel tient la première place et qui fournit une explication satisfaisante au problème de départ. La Découverte vient également d'inscrire son premier auteur français à son catalogue, en la personne de Jean-Pierre Andrevon, l'un des trois directeurs de la collection. **Ne coupez pas !** constitue une sorte de point final à ce qu'on a appelé naguère la « Nouvelle Science-Fiction Française » [2]. Les textes sont de qualité variable mais tous se tiennent, excepté *La muraille occident* dont la réédition me paraît superflue.

J'Ai Lu frappe fort avec deux romans, l'un *gros* et l'autre *énorme*, signés respectivement d'un Français et d'un Américain. **Marilyn Monroe et les Samouraïs du Père Noël** conte, comme le titre peut le laisser supposer, une histoire délirante et baroque mêlant allègrement plusieurs mythologies dans un cadre de space opera sophistiqué, sans oublier une sacrée dose d'humour et un sens du récit surprenant. Ce roman peut se raconter, mais il serait dommage d'en déflorer la trame. Sachez donc qu'on y trouve pêle-mêle, en sus des éléments contenus dans le titre, un agent secret galactique raffiné répondant au nom improbable de Peyr de la Fière-taillade, deux bouteilles de vin — un château-chalon 1975 et un château-margaux 1855 —, un prince nommé Gandalf, un montagnard nommé Lobsang — et lorsque Lobsang rampa... —, des pirates de l'espace, un tyrannosaure, un char Tigre, etc., etc., etc. Stolze multiplie les références et s'amuse comme un petit fou à rendre crédible une histoire totalement invraisemblable, eu égard aux éléments qu'elle intègre. Une totale réussite.

Le second roman, **Marée stellaire**, a obtenu le Prix Hugo et est signé d'un nom nouveau de la SF américaine : David Brin. Il s'agit d'un grand space opera teinté de hard science : chaque race intelligente de l'univers connu a été *élevée* à l'intelligence par une autre race qui avait été elle-même *élevée* par une autre —



et ainsi de suite jusqu'aux mystérieux Progéniteurs, disparus depuis des temps immémoriaux, qui ont laissé derrière eux la « Bibliothèque », formidable banque de données labyrinthique dans laquelle chacun peut piocher à sa guise mais où les recherches prennent des allures d'enquêtes façon Chandler ou Malet, les coups de matraque en moins. Ajoutez à ceci des dauphins et des chimpanzés devenus intelligents, le fait que les « patrons » des Terriens sont inconnus, une galerie d'extraterrestres qui laisse très loin derrière celle de *La Faune de l'espace*, un travail remarquable sur les langages et la psychologie delphinienne, et bien d'autres à-côtés habilement réunis en un récit mené de main de maître et vous obtiendrez *Marée stellaire*, un presque chef-d'œuvre qu'il faut lire absolument si l'on aime la SF aux dimensions cosmiques...

A signaler rapidement car ce n'est pas follement passionnant, la parution de **E.T., la planète verte** (bof...), par William Kotzwinkle, et de la novellisation d'**Enemy** (rebof...), par David Gerrold et Barry B. Longyear. Plus intéressante est la nouvelle série, intitulée tout simplement *Epouvante*. La première livraison comprend quatre titres : **Spectres** de Dean Koontz, **Le disciple** de Laird Koenig, **L'antre du tonnerre** de Leigh Nichols et **Lumière froide** de Marvin Kaye et Parke Godwin. De ces quatre livres, le meilleur est certainement *Lumière froide* qui, basé sur un thème proche de celui de *La maison des damnés*, de Richard Matheson — il est d'ailleurs fait allusion à ce roman dans *Lumière froide* —, ne tarde pas à acquérir de nouveaux prolongements pour déboucher sur un final à la limite du grandiose. Les trois autres titres m'ont plutôt ennuyé, je dois l'avouer.

Deux romans pêchés dans la production torrentielle du Fleuve Noir ont retenu mon attention. **La ville d'acier**, de Michel Pagel, suite de *L'ange du désert*, est un bon livre d'aventures d'un classicisme forcené, rendu attachant par son humour — bien que celui-ci manque parfois un peu de finesse — et la fougue dont fait preuve son auteur, qui multiplie sans vergogne clins d'œil et péripéties. Pensez que le chef des pillards du désert, colosse de près de deux cents kilos, s'appelle Orson, et celui des pauvres de la ville basse — un « homme aux belles manières », comme le présente Pagel —, Douglas ! Une heure et demie de détente et quelques idées exploitables pour Mega. **Le temps des rats**, de Louis Thirion, conte à nouveau l'histoire préférée de cet auteur : la lutte de deux super-races *à travers* l'humanité. Mais il serait cruel de réduire ce roman à son seul thème, qui ne sert que de prétexte et d'assise au foisonnement de l'écriture de Thirion, à sa folie débridée et à son surréalisme unique (si l'on excepte Kurt Steiner et, parfois, B.R. Bruss) au sein d'une collection éminemment populaire. *Le temps des rats* est un livre passionnant, qu'il serait dommage de manquer et qui prouve qu'à soixante ans et avec 21 romans à son actif [3].

Chez Presses-Pocket, une réédition intéressante, celle du *Pianiste déchaîné*, de Kurt Vonnegut Jr., et un ouvrage très attendu, *La perle verte*, deuxième tome de la saga de Lyonesse, signée Jack Vance. **Le pianiste déchaîné**, dont c'est la troisième édition en France, est l'un de ces romans dingues dont Vonnegut a le secret. Si vous ne l'avez pas déjà lu et si vous aimez les histoires tordues, précipitez-vous chez votre libraire. **La perle verte** reprend les personnages dessinés dans *Le jardin de Suldrun* et apporte de nombreux éclaircissements qui, alliés au développement des différentes lignes de narration, réussissent à relancer l'intérêt du lecteur dès les trente premières pages. L'histoire, un peu confuse dans le premier tome, gagne en netteté et en énergie. Vance, au mieux de sa forme, développe un récit au rythme soutenu sans pour autant omettre ces descriptions de peuples et de coutumes étranges, amusants ou inquiétants qui ont fait sa renommée. Cette deuxième partie de ce qui est annoncé comme une trilogie (mais il n'est pas impossible que la série se prolonge si Vance se laisse emporter) possède la force des grandes sagas de fantasy et fait preuve d'une originalité inattendue au vu du premier tome. Le voyage de Glyneth, Tul et Visbhume à travers Tanjecterly constitue un véritable « morceau de bravoure » comme on n'en avait pas vu chez Vance depuis l'achèvement de la série des Princes-Démons.

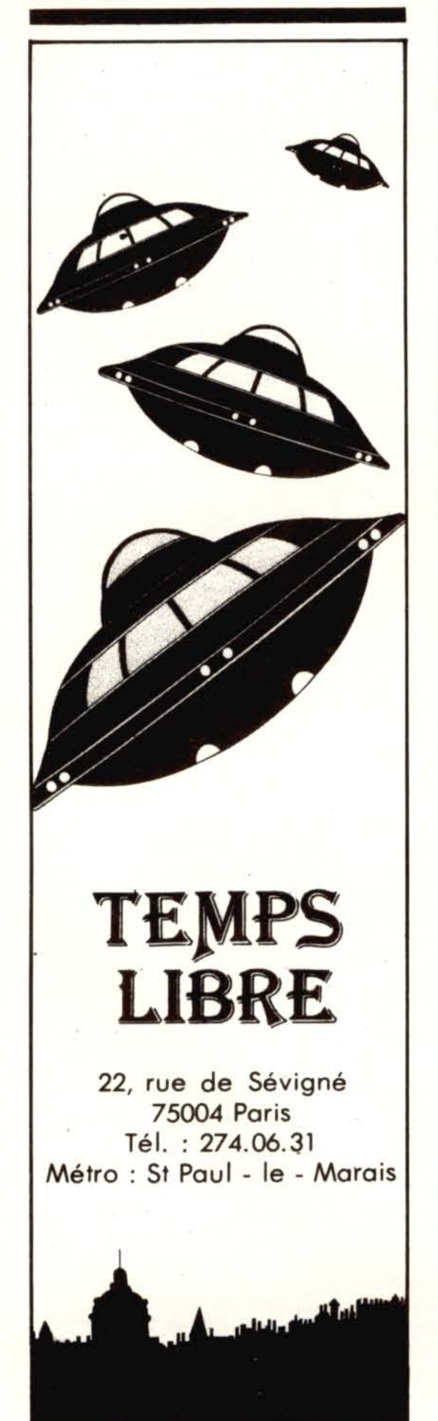
La collection *Galaxie-Bis* des éditions Opta semble vouloir poursuivre sa politique de rééditions du CLA avec **Les esclaves de Gor**, de John Norman, gros roman de fantasy et de bondage d'un intérêt à mon sens limité. Pour inconditionnels uniquement. Par contre, **Le seuil critique**, de Brian Stableford — l'un des auteurs-vedettes de la collection — et **Maeve**, de Jo Clayton, deux honnêtes space operas, sont inédits et recèlent divers éléments utilisables pour les aficionados d'Empire Galactique, de Mega ou de tout autre jeu de rôles stellaire. Littérairement, le Stableford est le meilleur ; bien mené, assez bien traduit, il se lit d'une traite et avec intérêt. *Maeve*, par contre, m'a un peu déçu, en comparaison des précédents volumes de la série. Visiblement écrit à la hâte, avec les huissiers derrière la porte, il se perd un peu en route et manque nettement d'originalité. A ne lire que si vous connaissez les trois volumes précédents.

Deux romans très différents en *Ailleurs & Demain*, chez Laffont. D'une part, **Le vol de la libellule**, de Robert Forward, étonnant roman de hard science qui devrait combler les amateurs. En s'en tenant strictement à des postulats reposant sur de solides bases scientifiques, Forward a réussi, comme dans *L'Œuf du Dragon*, son précédant roman, à développer un argument hypothétique puissant et tout à fait crédible dans le cadre de nos connaissances actuelles. Ceci dit, ce livre pèche par une écriture quasiment inexistante — Forward est tout sauf un styliste — et une pauvreté psychologique affligeante, détails sur lesquels il convient de glisser pour goûter l'ampleur de son délire rationnel. D'autre part, **Helliconia, l'été**, second tome de la trilogie entamée par Brian Aldiss avec *Le printemps d'Helliconia*. Là encore, un excellent roman au sujet duquel il convient d'émettre quelques réserves. Aldiss y développe un univers original et de qualité servi par une histoire bien structurée, mais affaiblie par de trop nombreuses longueurs qui ralentissent l'action et gênent un peu le lecteur. Ce roman devrait toutefois intéresser les MJ en raison de l'abondance d'éléments « exotiques » et inattendus qu'on y rencontre.

Pour finir, un ouvrage à diffusion restreinte mais d'un intérêt certain : **Le rayon SF**, énorme livre de référence constitué de listes. Les auteurs ont essayé de répertorier *tout* ce qui concerne la SF en France et y sont presque parvenus. Un ouvrage indispensable au collectionneur, bien que certaines cotes soient discutables et qu'il y ait quelques oublis. Les auteurs ont notamment omis le Prix Rosny Aîné parmi les prix littéraires alors qu'ils en citent d'autres d'une crédibilité bien plus douteuse. Mais ce ne sont que des détails quand on considère la somme de travail que représente ce livre d'un prix malheureusement élevé.

Roland C. Wagner

(1) On peut consulter au sujet de Rudy Rucker la fiche signalétique qui lui a été consacrée dans *Yellow Submarine* n° 29/30. (c/o Bruno Bordier, 202, rue de Pessac, 33000 Bordeaux, 24 F les 6 n°s).
(2) Voir à ce sujet l'article d'Andrevon dans *Science Fiction n° 6*.
(3) Là encore, il n'est pas défendu de se procurer le n° 28 de *Yellow Submarine* qui recèle une fiche signalétique consacrée à Louis Thirion.



Troisième Partie :

Les Nouveaux Monstres

On a vu dans la seconde partie de cet article comment la fantasy a pu être retournée, chamboulée et pervertie durant les années 60. Les années 70 — plus précisément à partir de 1975-76 — verront cette tendance s'inverser et le genre qui nous préoccupe retrouver ses racines. La fantasy suit le mouvement général de la SF, celui du retour à un certain classicisme. C'est dès lors la résurrection de la science-fantasy, avec des auteurs comme Carolyn J. Cherryh ou Orson Scott Card, mais aussi la séparation bien tranchée du genre en *fantasy hard* et *fantasy soft*.
Grossièrement la face *hard* se situe dans la continuité de Robert Howard et la face *soft* dans celle de Tolkien. La première est représentée par des auteurs comme Carl Sherrell, Charles R. Saunders ou Karl Edward Wagner — aucun roman de ce dernier auteur n'ayant malheureusement été publié en France — et la seconde par Stephen R. Donaldson, Elizabeth Lynn ou Tanith Lee.
On assiste également à une séparation au niveau de la qualité. D'une part, des œuvres ambitieuses et intéressantes, comme la tétralogie de Gene Wolfe, ou **Espoir-du-Cerf** d'Orson Scott Card ; d'autre part, une floppée de sous-produits qui ne sont par bonheur pas parvenus dans notre beau pays, le seul exemple disponible étant la triste série de Paul O. Williams, **Jestak**. A noter que les premières sont souvent à l'origine des secondes ; dès qu'un *type* de fantasy constitue un succès commercial, de nombreux auteurs de seconde zone s'engouffrent dans la brèche.
Parallèlement à l'éclosion de nouveaux auteurs — Joan D. Vinge, Julian May, outre ceux déjà cités —, on notera la prolongation de la carrière d'auteurs qui sont de vieux fidèles de la fantasy, comme Poul Anderson, Marion Zimmer Bradley ou même Robert Silverberg avec son **Cycle de Majipoor,** alors que ceux qui ont profondément remodelé le genre durant les années 60 — Moorcock, Zelazny, Delany, se tournent vers une SF plus « dure » ou carrément du côté du fantastique. **Le chien de guerre** de Michaël Moorcock est un excellent exemple de la seconde tendance.
Enfin, on peut constater une évolution du côté des mythologies employées. Au lieu de puiser ça et là, souvent un peu au hasard, les auteurs de fantasy se lancent soit dans des créations originales — dont la tétralogie de Wolfe ou la trilogie des **Portes d'Ivrel** de Carolyn Cherryh sont deux excellents exemples —, soit dans l'utilisation de mythologies pré-existantes, comme Poul Anderson dans **Le dernier chant des sirènes** ou Charles R. Saunders avec **Imaro**, où il transpose la mythologie africaine dans une Afrique parallèle.
Il est encore trop tôt pour juger cette évolution et la considérer d'une manière suffisamment *historique*, comme je l'avais fait pour les deux parties précédentes, mais la fantasy semble bien partie pour reprendre du poil de la bête et se développer, toujours suivant deux axes, l'un littéraire, l'autre commercial. Car il est évident que les créations originales vont générer d'innombrables sous-produits destinés à exploiter ce qu'il est convenu d'appeler un « créneau porteur ».
La prochaine fois, outre quelques errata, je vous ferai une courte présentation de la fantasy française dont l'existence ne peut être ignorée bien qu'elle n'ait jusqu'ici donné naissance à aucun courant bien défini.

Les initiales AF désignent la collection « Aventures Fantastiques » des éditions Garancière, les initiales PDF la collection « Présence du Futur » des éditions Denoël et les initiales CLA le « Club du Livre d'Anticipation » des éditions Opta (environ 200 francs le volume).
J'AI Lu rééditant sans cesse bon nombre de titres épuisés de son catalogue, il m'a été impossible de préciser si les volumes cités dans cette bibliographie sont disponibles ou non.

La bibliographie ci-dessous reprend les principaux titres et auteurs cités dans cet article. J'ai agrémenté chaque rubrique d'un bref commentaire afin d'aider votre choix. L'édition indiquée est, dans tous les cas, la plus récente. La présence d'un astérisque signifie que le titre en question est épuisé et, donc, difficile à trouver (sauf peut-être les volumes des éditions Temps Futurs qui ont été récemment soldés). La mention LP signifie qu'il s'agit d'une édition en poche ou semi-poche (moins de 45 francs).

CAROLYN J. CHERRYH

— ***Les portes d'Ivrel*** — CLA nº 75.
— ***Le puits de Sihuan*** — CLA nº 77.
— ***Les feux d'Azeroth*** — CLA nº 79.
Une trilogie de grande qualité sur le thème des mondes parallèles et des portes qui les relient.
— ***La pierre de rêve*** (LP)— J'Ai Lu nº 1738.
Un superbe roman de fantasy bourré d'idées et de situations exploitables.
Attention : il y a d'autres romans de C.J. Cherryh chez J'Ai Lu mais certains relèvent du space opera.



ORSON SCOTT CARD

— ***Espoir-du-Cerf*** (LP) — Denoël PDF nº 385.
— ***Une planète nommée Trahison*** (LP) — Denoël PDF nº 306.
Si le premier de ces deux — excellents — romans relève bien de la fantasy, le second possède des bases scientifiques qui l'écartent du genre ; il s'agit cependant d'une mine de scénarios, eu égard aux nombreuses peuplades décrites.

CARL SHERRELL

— ***Raum*** (LP) — Garancière AF nº 8.
Un grand roman barbare d'une violence parfois insoutenable dont on trouvera la critique détaillée ailleurs dans ces pages.

CHARLES R. SAUNDERS

— ***Cycle d'Imaro*** (LP) — à paraître chez Garancière.
Une saga dont l'auteur est un Noir, qui met en scène des personnages, Noirs eux aussi, dans le cadre d'une Afrique parallèle. Qui a dit que la fantasy était raciste ?

KARL EDWARD WAGNER

— ***Cycle de Kane*** (LP) — à paraître chez Garancière.
De la fantasy barbare mais évoluée par un auteur encore inconnu en France qui devrait séduire les amateurs de la tendance *hard.*

STEPHEN R. DONALDSON

— ***Les chroniques de Thomas l'Incrédule*** — Flamme.
— ***Le réveil du Titan*** — Flamme.
Le premier volume a été chroniqué dans CB nº 26. Le second est aussi bon mais malheureusement tout aussi coupé. L'univers de Donaldson est — relativement — original et dans la lignée de Tolkien. Si vous lisez l'anglais, mieux vaut vous procurer la version originale.

ELIZABETH LYNN

— ***La tour de guet**** (LP) — Lattès Titres/SF nº 46.
— ***Les danseurs d'Arun**** (LP) — Lattès Titres/SF nº 50.
— ***La fille du nord**** (LP, 2 vol.) — Lattès Titres/SF nº 57 et 58.
Une remarquable trilogie plus proche du roman médiéval que de la fantasy. Les quelques longueurs ne gênent en rien la lecture de ces trois romans tout à fait utilisables dans le cadre de divers JDR.

TANITH LEE

— ***Vazkor*** (LP) — J'Ai Lu nº 1616.
— ***Cyrion*** (LP) — J'Ai Lu nº 1649.
— ***La déesse voilée*** (LP) — J'Ai Lu nº 1690.
Trois romans authentiquement héroïques et tous trois de grande qualité. *La déesse voilée,* son premier livre, est un coup de maître de près de 400 pages mais j'avoue préférer *Cyrion*, passionnant de bout en bout.
— ***Sabella ou la pierre de sang/Le maître des ténèbres*** — Opta CLA nº 80.
Deux romans d'excellente tenue.
— ***Ne mords pas le soleil****— Le Masque SF nº 94.
— ***Le vin saphir**** — Le Masque SF nº 110.
Il s'agit en fait d'un gros roman coupé en deux pour les besoins de l'édition française. Ce n'est pas exactement de la fantasy mais je le cite par pur plaisir, car l'univers qui y est décrit possède une grande originalité et reste de toute manière exploitable — pour Mega, par exemple.

PAUL O. WILLIAMS

— ***Cycle de Jestak*** (LP, 2 vol.) — J'Ai Lu.
L'exemple de ce qu'il ne faut pas faire. A éviter, même pour les inconditionnels du genre.

JOAN D. VINGE

— ***Les yeux d'ambre**** — Le Masque SF nº 102.
Tout commence comme un classique récit de fantasy puis on bascule dans la SF. Passionnant de bout en bout.
— ***La reine des neiges*** (LP) — J'Ai Lu nº 1707.
Un roman plutôt moyen, au bon sens du terme.

JULIAN MAY

— ***Le pays multicolore**** — Temps Futurs.
— ***Les conquérants du pliocène**** — Temps Futurs.
Une excellente série malheureusement interrompue par la faillite de son éditeur. Espérons que quelqu'un aura la bonne idée de la reprendre. Si vous trouvez ces deux volumes, n'hésitez pas : achetez-les !

POUL ANDERSON

— ***Trois cœurs et trois lions*** (LP) — Garancière AF nº 10.
Un roman de fantasy médiévale de grande classe dont je vous parlerai en détail dans le prochain CB.
— ***Le dernier chant des sirènes*** (LP) — Fleuve Noir « Les Best-Sellers » nº 1.
Peut-être épuisé, ce roman mélange mythologies scandinaves — comme dans *Hrolf Kraki* — et balkaniques dans un Moyen-Age où le christianisme anéantit progressivement les anciens cultes et les créatures qui s'y rattachent...

MARION ZIMMER BRADLEY

— ***Reine des orages*** — Albin Michel « Super + Fiction » nº 10.
— ***L'épée enchantée*** — Albin Michel « Super + Fiction » nº 19.
De la fantasy soft de bonne qualité et très distrayante par un auteur peu publiée en France.

ROBERT SILVERBERG

— ***Le château de Lord Valentin*** (LP, 2 vol.) — J'Ai Lu nº 1905 et 1906.
— ***Chroniques de Majipoor*** — Robert Laffont « Ailleurs & Demain ».
— ***Valentin de Majipoor*** — Robert Laffont « Ailleurs & Demain ».
Le fameux *Cycle de Majipoor* dans lequel l'un des plus grands auteurs actuels s'attaque avec bonheur à la fantasy. Un monde gigantesque à exploiter et réexploiter par le MJ. (Voir CB nº 31 pour le premier tome).

MICHAEL MOORCOCK

— ***Le chien de guerre*** (LP) — J'Ai Lu nº 1877.
Pas exactement de la fantasy mais un splendide roman d'aventures médiévales chroniqué dans CB nº 29.

GENE WOLFE

— ***L'ombre du bourreau*** (LP) Denoël PDF nº 321.
— ***La griffe du demi-dieu*** (LP) — Denoël nº 345.
— ***L'épée du licteur*** (LP) — Denoël PDF nº 361.
— ***La citadelle de l'autarque*** (LP) — Denoël PDF nº 375.
Un chef-d'œuvre. En quatre volumes, Gene Wolfe crée un univers unique à l'esthétique sophistiquée, sans égal dans le domaine de la fantasy. Avec cette tétralogie, le genre est sans contestation possible devenu adulte. A se procurer à tout prix.

MICHAEL SHEA

— ***La quête de Nift-le-Mince*** — Opta CLA nº 108.
Michael Shea a commencé par écrire une aventure de Cugel l'astucieux, le personnage de Jack Vance, et cela se sent dans ce court roman et ces quatre novellae endiablées. Nift-le-Mince ressemble beaucoup à Cugel et sa quête ménage bien des surprises... □

Roland C. Wagner

Têtes d'affiche

L'AN MIL

Comme si vous y étiez...

L'An Mil est une de ces perles rares que personne n'attend et qui surgissent parfois, comme par miracle, pour prouver (si besoin était !) que dans notre pays aussi, il y a de bons créateurs. Dans ce jeu d'intrigues politico-militaires, les joueurs sont des seigneurs dont l'objectif unique est d'obtenir, par la force et par la ruse, la position la plus influente au sein d'un monde en proie à la superstition, aux guerres et à l'insécurité en général : la France féodale de la fin du premier millénaire de l'ère chrétienne.

Simulation historique, l'An Mil n'a cependant pas les défauts des jeux pseudo-éducatifs qui sont souvent contraints de s'embourber dans des règles trop lourdes pour pouvoir mieux coller à la réalité ; car c'est surtout — et avant tout — un superbe divertissement...

Superbe, tout d'abord, par sa présentation : un magnifique plateau de jeu de 80 cm sur 60 représentant la partie occidentale de l'Europe moyennâgeuse, près de 90 cartes joliment illustrées à la mode médiévale, une planche de 198 pions en couleurs, sans oublier une liasse de « feuilles de généalogie » (pour savoir à tout moment l'état de votre progéniture) et un livret d'aides de jeu (tables, tableaux, etc...).

Mais L'An Mil est aussi superbe par ses règles. Et là, il ne faut pas succomber à l'à-priori de croire qu'il s'agit d'un jeu complexe parce que le livret de règles a presque trente pages. En fait, ses principes de base sont étonnants de simplicité et de logique. En tant que simulation militaire, l'An Mil est accessible au plus débutant des joueurs de wargame. Et en tant que jeu de société pur, il exploite essentiellement des systèmes classiques (cartes-événements, diplomatie, etc...), même s'il faut plusieurs parties pour en apprécier toutes les possibilités. Evidemment, il y a aussi des règles tout à fait originales, comme celles qui concernent les enfants des seigneurs, que les joueurs vont devoir « caser » au mieux de leurs intérêts en les mariant ou en les plaçant dans le clergé, tout en priant pour que la fatalité (ou un adversaire) ne les ravisse pas trop vite à leur affection. Ce dernier aspect donne d'ailleurs à L'An Mil un certain cachet « jeu de rôle », car on se prend vite, en cours de partie, pour un chef de famille soucieux de l'avenir de sa lignée...

D'accord, L'An Mil n'est pas parfait : les parties sont longues (de 5 à 8 heures), il faut être nombreux pour jouer (5, 6 ou 7) et certaines règles peuvent prêter à confusion. Mais, c'est quand même un GRAND jeu plein de rebondissements, de magouilles et du souffle épique qui a fait la légende du Moyen-Age. Il est hautement conseillé à tous ceux qui veulent mieux comprendre les mystères de la politique médiévale. Alors, si un bond de 986 ans en arrière ne vous fait pas peur...

Jean Balczesak

L'An Mil, jeu français édité par Jeux Actuels. Prix conseillé : 230 francs.

SKYREALMS OF JORUNE

De l'exotisme de qualité

En l'an 2155, la première colonie terrienne s'établit sur Jorune, une planète troublante aux étranges secrets (je n'en dirais pas plus !) ; les habitants de cette planète, les Shantas, accueillirent les Humains comme des frères. La même année, les colons apprirent que la Guerre avait totalement détruit la Terre. Désormais seuls, livrés à eux-mêmes, ils rééditèrent les erreurs du passé et déclenchèrent une guerre contre les Shantas, guerre qui tourna au génocide et conduisit les 2 races au bord de l'anéantissement.

3500 ans après, aujourd'hui, sur Jorune...

Ce qui frappe en premier, à l'ouverture de la boite, est la richesse et la qualité de la présentation et des illustrations. On ne regrette pas d'avoir cassé sa tireline et celle de son petit frère pour ce jeu...

La boite propose outre des feuilles de personnages et des résumés des règles de combat, 4 livrets :

— Un livre pour les joueurs contenant les règles du jeu (création des personnages, compétences, combat et magie...).

— Un livre pour le MJ (Sholari) recélant : le « catalogue », des tables de rencontre, la géographie de Jorune et les caractéristiques des différentes races intelligentes ou non habitant cette planète.

— Un livre du « citoyen » qui rassemble ce qu'un humain vivant sur Jorune est sensé savoir ; ce livre est particulièrement illustré.

— Un module (le seul à ce jour).

Le tout est présenté de manière aérée et claire, les règles sont bien expliquées et richement pourvues d'exemples. A signaler cependant que la multitude de termes « joruniens » oblige, dans les premiers temps, à des allers et retours au glossaire, en fin du livre du joueur.

Le joueur crée un personnage en tirant aux dés des caractéristiques au nombre de 9 ; puis il achète les compétences de son choix grâce à un capital de points d'éducation. Les compétences sont classées en groupes, le joueur peut acheter le groupe et ainsi posséder des connaissances étendues mais superficielles, quitte après à se spécialiser dans une ou plusieurs compétences du groupe ; ou choisir une compétence précise dans un groupe et délaisser les autres. Chaque compétence est plus ou moins « chère » suivant la difficulté de l'apprentissage et le niveau que le joueur désire acquérir.

Une action réussit si le joueur fait moins que ses chances de réussite sur 1d100, sans évaluation de la qualité de la réussite (ou de l'échec).

La résolution des combats se fait en 3 temps : initiative (sur 1d20), attaque ou défense (sur 1d20) et décompte des dégâts (sur 2d6) avec localisation du coup. Le personnage ne possède pas de points de vie et les 2d6 servent à déterminer un « niveau de blessure » dont les conséquences tiennent compte de la localisation.
En conclusion, Jorune est un jeu attachant par le monde qu'il décrit, facile d'accès et rapidement maitrisable pour n'importe quel joueur et, ce qui est rare, agréable à lire. Il fait partie de ces trésors cachés qui dorment outre-atlantique et qui ne traversent que rarement l'océan.

Pierre Lejoyeux

Jeu de Rôle en anglais chez Skyrealms Publishing. 1ère édition : 1981, 2ème édition : 1985

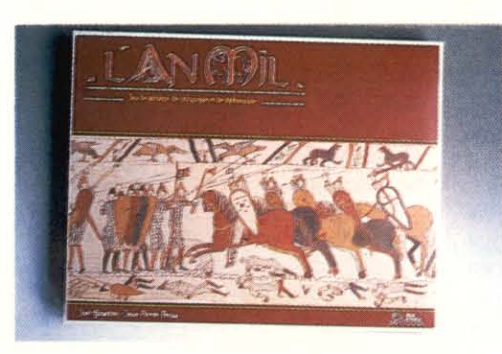
RAF

Seul contre la Luftwaffe

Août — Septembre 40. Entre la puissance des Panzers et la faiblesse de la Grande-Bretagne, il n'y a plus que la RAF. Heureusement, c'est vous qui la commandez. Face aux hordes de la Luftwaffe, vous êtes seul, vraiment seul : RAF, se joue en solitaire. L'auteur, John Butterfield, n'en est pas à son coup d'essai : « Ambush » (Victory Games), c'est lui. S'il est passé de la terre au ciel et du tactique au stratégique, c'est qu'il connaissait le sujet : il avait aussi conçu « Battle over Britain » (TSR-SPI).
Première impression : bêêêh ! Sur la boîte, deux horreurs sont censées représenter des avions : c'est tout de même agréable, de jolis dessins, non ? Et puis, un Spit et un Me 109, c'est pas si dur à faire ! Bon, passons.
Les pions : 160, avions et marqueurs, sont convenables.
La carte, entourée d'une foultitude de tableaux, est plutôt bien. De bonne taille (prévoyez une grande table), elle représente en couleurs tendres le sud de l'Angleterre... la « tête » en bas : en effet, la Manche est en haut, comme sur les tableaux des QG britanniques de l'époque. On y trouve les radars, les terrains, les villes, les ports, les usines... Et bien sûr, pas le moindre hexagone.
Il y a encore 284 cartes, format carte à jouer, dont le tirage aléatoire déterminera la composition et l'objectif de chaque raid allemand, ainsi que différents événements.
Le système de jeu n'est pas à proprement parler compliqué, mais il peut à l'usage s'avérer lent.
Trois scénario sont proposés : 7 tours (1 tour = 1 jour), 37 tours et 53 tours.
A chaque instant, en fonction des bombardements et des combats aériens, un marqueur se balade sur la « piste » des points de victoire.
Tous les facteurs de la Bataille d'Angleterre semblent inclus dans le jeu, des jeunes pilotes remplaçants des Anglais jusqu'au report ou au déclenchement du débarquement allemand en passant par la « stratégie de la terreur » visant les villes anglaises. Les règles sont assez faciles à suivre, même si c'est un peu longuet.
Au total, l'achat du jeu est intéressant à deux conditions : 1) apprécier le principe du « solitaire » ; et 2) être intéressé par le thème (assez particulier) : la bataille d'Angleterre au niveau stratégique.

Franck Stora

Un jeu en anglais, de chez West End Games.



Avec les phénomènes de mode, un jeu doit, pour avoir du succès, sortir au moment propice. C'est pourquoi Jeux Actuels différait depuis 986 ans la publication de ce jeu pourtant attendu...

SUPERPOWER

Objectif : Tiers-Monde

Aussi palpitant qu'une partie de poker et aussi glacé que la guerre froide, Superpower est sans aucun doute l'un des meilleurs jeux de plateau à avoir vu le jour ces dernières années. Sous de faux airs de Monopoly réactualisé, il offre la possibilité à ses joueurs (de 2 à 6) d'incarner des super-puissances imaginaires qui se livrent à des luttes d'influences au niveau international. Clair, simple et sans prétention, il est également extrêmement agréable à pratiquer et riche en retournements de situations.
Le plateau de jeu représente quatre zones géographiques du Tiers-Monde (Asie, Afrique, Amérique Latine et Moyen-Orient). Autour de ces zones, un réseau de cases aux fonctions diverses (coup d'état, influence économique, etc...) constitue le parcours sur lequel se déplacent les agents des super-puissances. Ces derniers, qui ont l'apparence de petites figurines en plastique tenant un sac d'argent dans la main droite et un révolver dans la main gauche, traduisent parfaitement l'esprit dans lequel a été conçu le jeu ! Enfin, des cartes permettent de simuler les effets de l'opinion mondiale et de la propagande, alors que d'autres symbolisent les pays contrôlés par les joueurs.
Le but du jeu est de terminer la partie avec le maximum de points de victoire. Lesquels points sont essentiellement obtenus en soutenant militairement les divers pays-clé du Tiers-Monde.
Superpower n'a pas l'ambition d'être une simulation réaliste. Mais, sans en avoir l'air, ce jeu démonte parfaitement les grands mécanismes des relations entre états du monde actuel. Comme dans la réalité, ce n'est qu'à coups de dollars et de canons que l'on peut s'assurer la suprématie internationale.
Ce n'est pas non plus un jeu de chance, malgré le nombre impressionnant de jets de dés effectués lors de chaque partie. En effet, ceux-ci sont tellement nombreux, que leurs effets aléatoires ont tendance à s'annuler, laissant la victoire finale au joueur qui a conçu la meilleure politique étrangère. Le hasard ne devient plus alors qu'un facteur de suspense propice à installer un climat de tension qui n'est pas sans rappeler celui qui règne autour des tables de négociation des traités internationaux.
Apparemment, les règles de Superpower ne laissent que peu de place à la diplomatie entre participants. Mais, des joueurs aguerris pourront facilement pallier ce défaut en tirant parti de leur « silence ». Ainsi, rien n'interdit de monnayer — contre des cartes ou des pions déjà placés —, l'appui de ses partenaires au moment où la propagande devient hasardeuse ou lorsque l'opinion mondiale risque de vous être défavorable... En tout cas, essayez d'éviter de tricher : cette pratique est réservée aux grands de ce monde !

Jean Bakczesak

Jeu en anglais édité par Games Workshop.

Dr RUTH'S GAME OF GOOD SEX

Classé X

Cet article est interdit aux moins de 18 ans, même (surtout !) accompagnés de leurs parents. Il traite en effet de sexe, et chacun sait qu'avant 18 ans, le sexe n'existe pas. La preuve : le jeu s'appelle « Dr Ruth's Game of Good Sex » et est destiné à être joué par 2 à 4 couples ADULTES.
Bon, maintenant que les enfants sont couchés, expliquons-nous. Le Jeu du Bon Sexe du Dr Ruth (*Ruth, en plus, comme par harsard...*) est une production Victory Games, et remporte aux USA un énorme succès (*à mon avis, la marge bénéficiaire doit permetre à VG de financer Pacific War, Gulf Strike et autres amusettes à comparativement faible tirage*).
Le JBSDR est en effet inspiré par le Dr Ruth Westheimer, dont le portrait illustre la boîte. Pour un tel jeu, on aurait préféré Annabella Belli, ou encore (*inscrivez ici le nom de votre sex-symbol préféré*) en tenue d'Eve (*ou d'Adam*), mais non : nous avons la tête rigolarde du Dr Ruth

(*Ruth !*) qui ressemble à un croisement d'Yvette Roudy et de Lady Di. Pour nous Français, c'est pas terrible, mais il faut savoir que Ruth (*Ruth ! Bon, j'arrête, désormais je l'appellerai RW*), que RW donc est une sexologue célébrissime aux USA, et que des millions d'Américains en peine de cœur et/ou en panne de sexe suivent avec passion ses émissions de radio ou de télé câblée et ses articles dans les journaux, spécialisés ou non. RW a un ton direct et terre à terre non dénué d'humour qui plaît beaucoup là-bas pour parler de « ces choses là ». Bon.
Maintenant que vous connaissez le décor, il y a peu à dire sur le jeu. Les joueurs (4 à 8 donc, mais il y a aussi une règle en solitaire — c'est-à-dire, pour un seul couple) font cheminer des pions sur des pistes circulaires concentriques, où les cases portent des noms décrivant toutes les phases de la relation sexuelle, de « *Isn't it Romantic ?* » à « *The Act* ». Au fil des cases, on gagne des «*Arousal Points* » (points d'Eveil Sexuel) qui permettent de passer sur une piste plus proche du centre, lequel représente bien sûr le Plaisir Mutuel.
En cours de route, un peu comme au Monopoly, on tire des cartes qui peuvent vous faire gagner des points, mais ici, il faut répondre à des questions de sexologie ! Testez vos connaissances...
Sachez encore que rien n'est illustré, que tout doit donc se passer dans la tête. Il n'est même pas prévu de figurines et les pions n'ont même pas de forme suggestive. Mais rien ne vous empêche, après tout, d'utiliser à la place un beau guerrier ou une langoureuse magicienne extraits pour un moment de votre JdR favori...
En bref, des règles ultra-simples, un humour certain (quoique au second degré souvent) ; de quoi passer agréablement une ou deux heures entre copains ET copines.

Frank Stora

Jeu sur plateau en anglais, édité par Victory Games.

AIR WAR

Des jets au ralenti

Air War est un jeu tactique aérien sur la période 1950-1980 ressemblant de prime abord à Air Force (voir page 82) : mêmes pions correspondant chacun à un avion, même grille d'hexagones de 150 mètres... Mais le premier changement est dans l'échelle de temps : dans Air War, le tour représente... *2,5 SECONDES*. Quatre fois moins que dans Air Force. Cette échelle, à ma connaissance unique, est rendue nécessaire par la vitesse des jets. Le film des combats défile ici au ralenti !
Air War est une remarquable simulation, mais a un défaut majeur : un livret de 48 pages de règles 1975, plus un livret de 16 pages de supplément 1979, plus un livret de 56 pages de tableaux, huit cartes géomorphiques, quatre groupes de quatre « tableaux de bord » et environ 700 pions et marqueurs, mais pas le tube d'aspirine qui s'impose !
Charitablement, l'auteur vous propose à intervalles réguliers d'arrêter de vous casser la tête sur la règle, et de jouer des scénarios compatibles avec ce que vous avez déjà ingurgité. D'ailleurs, il reconnait lui-même avoir pondu le wargame le plus complexe sur le marché. Un avis qui date de 1979, mais toujours vrai. Même face à des jeux comme « Gulf Stricke » ou « The Struggle of Nations » !
Le matériel est attrayant. Les avions vont des F9 chinois de la guerre sino-vietnamienne aux Sabre de Corée, en passant par toute la famille des MIG et un nombre honnête d'avions français (pas de Super-Mystère B2 ni de Vautour, dommage ! Pas non plus de Mirage 2000, qui date d'après la sortie du jeu).
Une foule de marqueurs sont fournis pour indiquer sur les « tableaux de bord » les paramètres de vol de chaque avion... et de chaque missile.
Tel que, Air War est un jeu fascinant. La précision de la simulation obtenue est véritablement extraordinaire. Les scénarios fournis sont nombreux (dommage, là encore, que le jeu date d'avant la guerre des Malouines). Il y a même — si, si, je vous jure ! — un scénario mettant aux prises deux F-5 de la Garde Nationale du New Jersey et ... un dragon, horrible bestiole *« obviously communist »* menaçant de ratiboiser New-York ! Alors, à votre prochaine partie de D & D, face à un dragon, sortez votre boîte d'Air War... Choisissez Mig 15, Mirage IIIC, ou F14 selon la catégorie du dragon... Montrez au D.M. que le cas est bel et bien prévu... et profitez de sa tête complètement ahurie.

Frank Stora

Jeu en anglais, édité par T.S.R.

2 nouveaux tentacules pour Cthulhu

DREAMLANDS

Que Nodens en soit remercié, Chaosium nous gâte ! Avec ce nouveau supplément en boite pour l'Appel de Cthulhu, il s'agit, rien de moins, que d'explorer l'univers des rêves tel qu'il a souvent été décrit par Lovecraft (notamment dans « Démons et Merveilles »).
Un premier livret, « Les Contrées du Rêve » *(The Dreamlands),* explique au Gardien tout ce qu'il doit savoir sur les rêves, la géographie onirique, les sorts et les créatures propres aux domaines du rêve, etc... Si, très vite, on a l'impression que tout cela a un étonnant parfum d'heroïc-fantasy, une lecture approfondie révèle que c'est plutôt de « Merveilleux » dont il s'agit. Et puis, rassurez-vous, Cthulhu n'est jamais très loin...
« Les Voyages du Rêve » *(Dream Journeys),* est un recueil proposant 6 scénarios qui ont pour objectif d'initier progressivement joueurs et maîtres aux arcanes du sommeil profond.
Quelques accessoires — lettres et documents divers — et une carte (partielle !) des « Contrées » parachèvent ce fabuleux supplément qui ouvrent des horizons nouveaux et fascinants à tous les adeptes du « Maître de Providence ».
Remarquablement écrit et passionnant de bout en bout, Dreamlands est à conseiller d'urgence à tous les Gardiens dont les campagnes s'embourbent dans la banalité. Histoire de découvrir que les nuits de repos peuvent réserver bien des surprises...

J. Balczesak

CTHULHU BY GASLIGHT

Londres à la fin du siècle dernier, tel est le sujet de ce nouveau supplément en boite pour l'Appel de Cthulhu. Joliment illustré et parfaitement documenté, il propose :
1) une nouvelle feuille de personnage avec des compétences adaptées à l'Angleterre de l'époque victorienne.
2) Un « Guide des années 1890 » présentant de nouvelles professions pour les joueurs (inventeur, « détective conseil », etc...) et des quantités de détails concernant la société britannique à l'aube du vingtième siècle, y compris des choses telles que les formules de politesse en usage dans l'aristocratie, les principales sociétés secrètes et des illustrations des costumes typiques des différentes classes sociales. Une dizaine de pages sont également consacrées aux différentes méthodes pour voyager dans le temps et leurs implications en termes de jeu. Sherlock Holmes, lui-même, a eu maille à partir avec le Mythe, en tout cas c'est ce que laisse à penser la petite étude le concernant. Enfin, les Morlocks et les Marsiens (orthographe consacrée) de la « Guerre des Mondes » de H.G. Wells n'ont pas non plus été oubliés...
3) « Les horreurs du Yorkshire », un module-fleuve de 48 pages, dans lequel les valeureux Investigateurs sont amenés à affronter l'infâme professeur Moriarty, dont il est dit qu'il est « unique, étant peut-être le seul homme vivant à utiliser les ressources du Mythe tout en conservant l'intégralité de sa SAN » ! Naturellement, les autres personnages de la mythologie « holmesienne » sont aussi au rendez-vous et, malgré quelques horreurs indicibles, cette aventure doit beaucoup à l'œuvre de Conan Doyle. Un seul regret : l'honorable docteur Fu-Manchu (de Sax Rohmer), bien que cité, n'apparait jamais... ce sera pour une autre fois !
4) Et pour conclure, une carte à grande

échelle de Londres, au temps où Jack l'Eventreur sévissait encore...
Bref, en un mot comme en cent : ce supplément est génial !!!

J.C. Carbonel

Deux suppléments en anglais pour Call of Cthulhu édité par Chaosium. A paraitre prochainement en français chez Jeux Descartes.

ACUTE PARANOIA

Après... vous serez irrécupérables !

Tout bon jeu de rôle américain qui se respecte possède (au moins) un « compagnon »... Un « compagnon » c'est un recueil de règles additives destinées à étoffer le jeu et des modules (ou aventures) donnant le ton et l'ambiance du jeu voulus par les créateurs. Désormais Paranoïa ne fait plus exception...
Acute Paranoïa est un terme médical pouvant être traduit par « Paranoïa Aigüe », ce qui reflète parfaitement le contenu et l'esprit de ses 80 pages débordant d'un humour noir particulièrement efficace.

Informations ouvertes à tous

Les joueurs devant, selon les principes de ce jeu, tout ignorer des règles ; vous n'apprendrez donc pas (ou trop tard) que l'Ordinateur, dans son souci constant de s'assurer de la loyauté des citoyens du complexe, leur fait passer de temps à autre des « tests psychologiques » variés pour dépister parmi eux les « traitres en puissance »...
Vous ignorez tout des drogues que l'Ordinateur vous fait avaler à longueur de journée et donc vous ne saurez rien de leurs « regrettables » effets secondaires...
Le MJ vous parlera peut être d'une ou plusieurs des 11 nouvelles sociétés secrètes qui ont été découvertes par l'Ordinateur...
Vous découvrirez ce que tous les clarificateurs redoutent, les fameuses missions « Code 7 », 7, parce qu'il faut 7 clones pour les réussir...
Et quand vous saurez de quoi retourne les autres modules, il sera trop tard pour vos personnages et leur famille...
Enfin, si jouer un humain vous parait trop difficile, vous pourrez vous glisser dans la « peau » d'un robot ; mais attention, vous n'aurez droit qu'à une seule vie...

Informations réservées aux citoyens ultra-violet

La grande nouveauté de Acute Paranoïa est sans conteste la possibilité de jouer un robot. Le joueur doit avec un capital de 25 points « se construire » autour d'un « cerveau-robot » ce qui entraine fatalement des choix pathétiques comme *« Vais-je prendre un 5ème laser ou des roues... »*. Ces règles sont accompagnées d'un module spécialement écrit pour des joueurs-robots...
Mais revenons aux humains. Les « tests » et les « drogues » ne sont que des règles « optionnelles » mais je parie qu'elles seront vite « adoptées » par tous les MJ. Les tests permettent de combler les temps morts et les drogues donnent un regain d'intérêt à une société secrète mineure, les Mystics, spécialisée dans les expériences étranges et par là même trafiquants de drogues notoires.
Parlons des nouvelles sociétés secrètes maintenant, elles sont plus délirantes que jamais, signalons les « Trekkies », les « Earth Mothers » qui préfère la « bonne vieille méthode » au clonage et les « Sy.B.LNG Rivals » qui regroupe vos clones jaloux de votre position de Clarificateur et qui ne cherchent qu'à vous faire abattre comme traitre afin de prendre votre place...
Vous avez dit paranoia...

Les deux clones

Acute Paranoïa, un supplément pour Paranoïa (en anglais) chez West End Games. Rappelons que la version française de Paranoïa est en instance de parution.

ASTERIX TO THE RESCUE

Notre Astérix, revu et corrigé sauce à la menthe

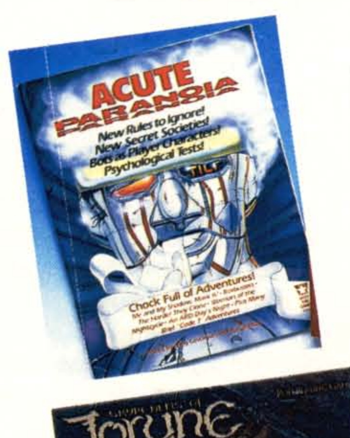
Pas de nouvelles pour le moment du jeu de rôle « Astérix » concocté par Games Workshop. En attendant, les Anglais continuent à être intéressés par le petit Gaulois et publient le premier livre-jeu utilisant les trois personnages principaux de la série : Astérix, Obélix et Idéfix. Le but de l'aventure est vraiment simple : arriver à Rome pour délivrer Panoramix, enfermé dans les geôles du palais de César.
Le prix de ce livre est supérieur à la moyenne, mais il est compensé par la présence d'une carte de l'Europe en 50 avant J.C. un parchemin mot-de-passe, un sac de sesterces, un traducteur de langages éttrangers, des personnages cartonnés, des pions gourdes de potion magique et un dé spécial.
La grande déception vient du système qui laisse une immense part au hasard, et peu à la réflexion du joueur (on tire au hasard qui agit des trois personnages, il n'y a pas réellement de choix d'actions comme se cacher ou attaquer mais toujours la même question « Qui agit : Astérix, Obélix ou Idéfix ?. Il est conseillé, bien que cela ne change pas grand-chose, de jouer sans le dé et de faire les choix soi-même). Par contre, l'ouvrage est abondamment illustré par des extraits des albums de la série. En conclusion, une ou deux bonnes idées, mais peu de plaisir ludique. Par contre l'objet en lui-même est assez beau et devrait tenter les collectionneurs.

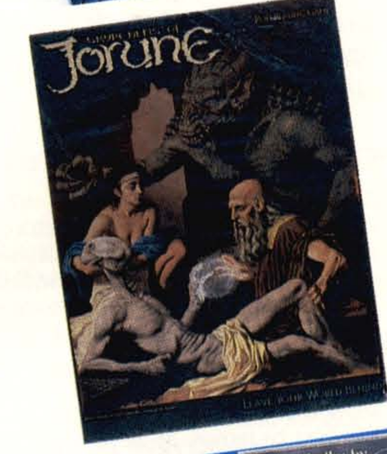
Pierre Rosenthal

Un livre-jeu en langue anglaise - Publié par Hodder and Stoughton.











La Compagnie des Glaces



Qu'il est doux de se laisser bercer par le « tchaka-tchapoum - tchaka-tchapoum » des trains couchettes surtout quand il fait — 40° à l'extérieur !
Enfin... CB ne recule devant aucun sacrifice et vous ouvre son réfrigérateur pour vous présenter ce cocktail vraiment spécial : « glaçons, jeu de rôle, plus glaçons ».

Un brin d'histoire du futur

Au début du 22ème siècle, la lune, surchargée de déchets radioactifs, explosa. Ceci démontra de façon éclatante les deux erreurs majeures de la série télévisée « Cosmos 1999 ». Tout d'abord une erreur de date, puisque la lune exista jusqu'en l'an 2103 ; et ensuite qu'il était illusoire de croire qu'elle dériverait dans l'espace, puisque la réalité montra qu'elle se réduisit à un nuage de poussières qui bientôt, forma une croûte au-dessus des nuages et empêcha les rayons du soleil de parvenir jusqu'à la surface de la Terre.

Pendant ce temps, les gens avaient autre chose à faire que de discourir sur les mérites d'un feuilleton télé antécataclysmique. La température chuta dans des proportions fantastiques, les neiges et la glace recouvrirent le globe. C'était d'ailleurs très joli, mais allez expliquer ça aux pauvres gens qui mourraient de froid par milliers. Tout le monde se terrait, évitait de mettre le nez dehors, il était impossible de se déplacer. Plus tard, des gens, regroupés autour d'anciens dépôts de chemin de fer, imaginèrent de ressortir les rails, et d'en faire plus qu'un moyen de transport : un style de vie, une philosophie à l'existence. *« Hors du Rail, il n'y a point de vie. L'immobilisme c'est la mort, le Rail c'est la vie ».* (Proverbe de la Compagnie des Glaces). Bientôt des Compagnies s'organisèrent : la Transeuropéenne, la Panaméricaine, etc..

C'est à croire que le vieux totalitarisme doit profiter des conditions climatiques rigoureuses. En effet, il n'est pas bon, dans le monde de la Compagnie, d'être d'un avis différent de celui des dirigeants. Quand on vous dit d'aller faire la guerre contre les méchants envahisseurs, un bon conseil, allez-y si vous ne voulez pas participer gratuitement au grand concours Vivagel. Parce que sortir des trains, pour partir à l'aventure, c'est de l'utopie arrêtée par une barrière de — 40 °C.

Deux faits marquants

Pour plus de renseignements, je conseillerai au lecteur de se référer au cycle de « La Compagnie des Glaces », par G.J. Arnaud, qui comprend déjà 26 volumes, tous parus au Fleuve Noir dans la collection Anticipation. Deux faits remarquables pour l'amateur de science-fiction : d'abord l'attribution du grand prix de la science-fiction française à la série en 1982. Cas rare pour cette collection qui avait dans le passé une image de marque un peu dépréciée, la « vraie et littéraire » science-fiction se cantonnant plutôt chez Denoël ou autres Laffont. Ensuite, cette série a fait l'objet d'une réédition, la première dans l'histoire de cette collection dont la devise était l'éphémère et le périssable.

Qu'il-a-t-il dans le congélateur ?

Depuis près de deux ans, on nous promettait la Compagnie (je sais, je pourrai écrire la Compagnie des Glaces en entier, ou abréger en CdG, mais je suis feignant et français) presque tous les deux mois. Les auteurs, Fabrice Cayla (*l'Ultime Epreuve*) et Jean-Pierre Pécau (*Les 7 royaumes combattants*) montraient à l'appui de leurs dires la version préliminaire des règles, dont j'ai

pu faire le test, et qui était effectivement prête.
C'est pourquoi le consommateur-joueur risque d'être dérouté par la présentation plus que sommaire du produit. S'il a sommeillé durant ce temps, il n'en a pas moins été réalisé en moins de quinze jours. La maquette a été effectuée sur un Macintosh, une intéressante expérience, mais qui laissait supposer un plus grand contrôle du résultat final. Hors, il semble que la précipitation ait fait oublier entre autres une illustration des Roux (personnages aussi importants dans la Compagnie que les Hobbits dans Tolkien), bouleversant la pagination, et la facilité de lecture. Je vous passe quelques autres petits détails mineurs, mais irritants. Heureusement la jouabilité n'a pas souffert, mais on se serait attendu à un peu plus de sérieux de la part de Jeux Actuels, car le prix du jeu n'est vraiment pas modique.
De façon pratique, la Compagnie se présente sous la forme d'un écran de jeu enserrant deux livrets, plus une feuille de personnage, une feuille de personnage-non-joueur et une fiche cartonnée rappelant la table principale des tests. Le premier livret concerne les règles de simulation proprement dites, l'autre s'intéresse à la description du monde de G.J. Arnaud. Il faut pour jouer posséder un dé à 6 faces et un dé à 10 faces, car ils ne sont pas fournis. L'écran de jeu est austère, mais symbolise bien le monde des glaces.

faiblesses et de grandes peurs, qui complètent l'arsenal psychologique de l'aventurier. Il est du plus mauvais effet de se retrouver dans une draisine en panne, avec une voie de secours à 1 kilomètre au sud, lorsque par surcroît on a la peur panique de s'éloigner des rails.

Le monde des glaces

Je vous citerai rapidement quelques tables utiles pour conduire des batailles de locomotives, connaître les effets du froid sur l'organisme. Le deuxième livret décrit de façon plus précise la vie en Transeuropéenne, la faune, les trains, le matériel, les sectes et les corporations. Quant aux mythiques Roux, un chapitre leur est consacré. Un petit conseil, ne croyez pas ceux qui vous diront qu'il est plus avantageux d'être demi-roux, pour pouvoir résister au froid. C'est tout à fait comme vouloir être Noir en Afrique du Sud pour supporter plus facilement le soleil.
J'ai été pour ma part un peu surpris de ne pas trouver de descriptions d'autres compagnies, comme par exemple, la Compagnie de la Banquise, la Zone Franche, la Panaméricaine. Il faut dire que la série romanesque a évolué rapidement vers d'autres contrées, laissant derrière elle les tristes steppes blanches pour la riante banquise ou les sommets enneigés du Tibet.

« Hors du Rail, il n'y a point de vie. L'immobilisme, c'est la mort, le Rail, c'est la vie ».

(Proverbe de la Compagnie des Glaces)

Les règles

Suivant une habitude bien établie, nous allons tout d'abord nous pencher sur la création du personnage. Il a six caractéristiques, ici appelées Capacités : Physique, Manuelle, d'Adaptation, de Communication, Psychique et d'Analyse. Les valeurs varient entre 6 et 19. Mais il n'est pas question de lancer des dés car les joueurs possèdent un quota de 80 points à répartir. On ne se sert pas directement des capacités, mais des talents qui leur sont rattachés. Par exemple, le combat au contact dépend de la Capacité Physique, le Bricolage de la Capacité Manuelle, la Séduction de la Capacité de Communication, etc...
Cette partie de la création ne fait d'ailleurs pas non plus intervenir le hasard. On obtient d'office un pourcentage de base par talent. Le personnage pouvant se perfectionner dans les divers talents par l'apprentissage dans des écoles durant trois années. Il peut ainsi faire des stages dans l'Armée, la Sécurité, les Aiguilleurs, les Techniciens Locos, etc.. ou même rester un Marginal. Bref, des métiers en rapport avec la vie dans le monde des glaces et des trains.
Chacune des actions, lors du jeu, dépend donc d'un talent, sous forme d'un pourcentage. Une table unique de test permet de choisir un degré de difficulté, ainsi que d'apprécier le degré de réussite. Nous retrouvons ici la tendance actuelle qui évite de multiplier les tables diverses (comme dans *James Bond, Chill* ou *Rêve de Dragon*). Le seul point légèrement plus complexe concerne la résolution des blessures et leurs conséquences, quoiqu'une bonne lecture résoud les problèmes.

Grandes peurs et petites faiblesses

L'originalité de la Compagnie se situe plutôt dans la définition psychologique des personnages. Ce choix se fait au hasard sur une cible dont les quatre points cardinaux sont Liberté et Compagnie, Glace et Soleil, que certains rapprocheront hâtivement de Bon et Mauvais, Loyal et Chaotique, si vous voyez de quel jeu je veux parler (les lecteurs qui ont pensé à *Advanced Dungeons & Dragons* gagnent ma plus grande estime). De plus, chaque personnage se voit affligé d'un certain nombre de petites

Les auteurs nous promettent de faire paraître des extensions pour chacune des compagnies importantes, ainsi que sur les voiliers des rails et pourquoi pas, les dirigeables. En attendant, il va falloir se contenter de ce que l'on a, ou de faire le travail soi-même.

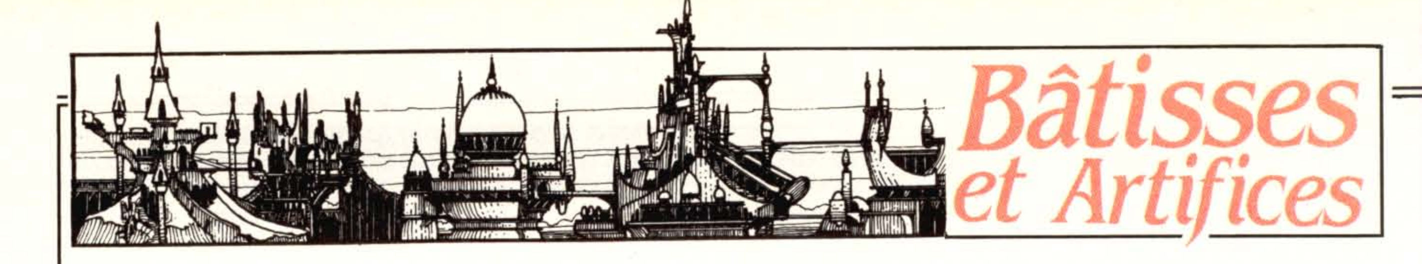
Un univers impitoyable

Comme vous avez pu vous en faire une petite idée, ce n'est pas tous les jours la joie dans le monde de la Compagnie. Et ne croyez pas pouvoir vous en sortir en frappant plus fort que les autres. Vous êtes dans un monde civilisé et policé qui ne veut pas se permettre l'anarchie. C'est dire que les scénarios s'orientent plutôt vers des histoires d'espionnage, d'enquêtes policières. Le scénario fourni dans le jeu est d'ailleurs bien proche de James Bond, ou de Mission Impossible. Les lecteurs de la série sauront aussi faire évoluer les personnages vers le feuilleton mélodramatique, dans le sens où l'on l'entendait au temps de Jules Verne.

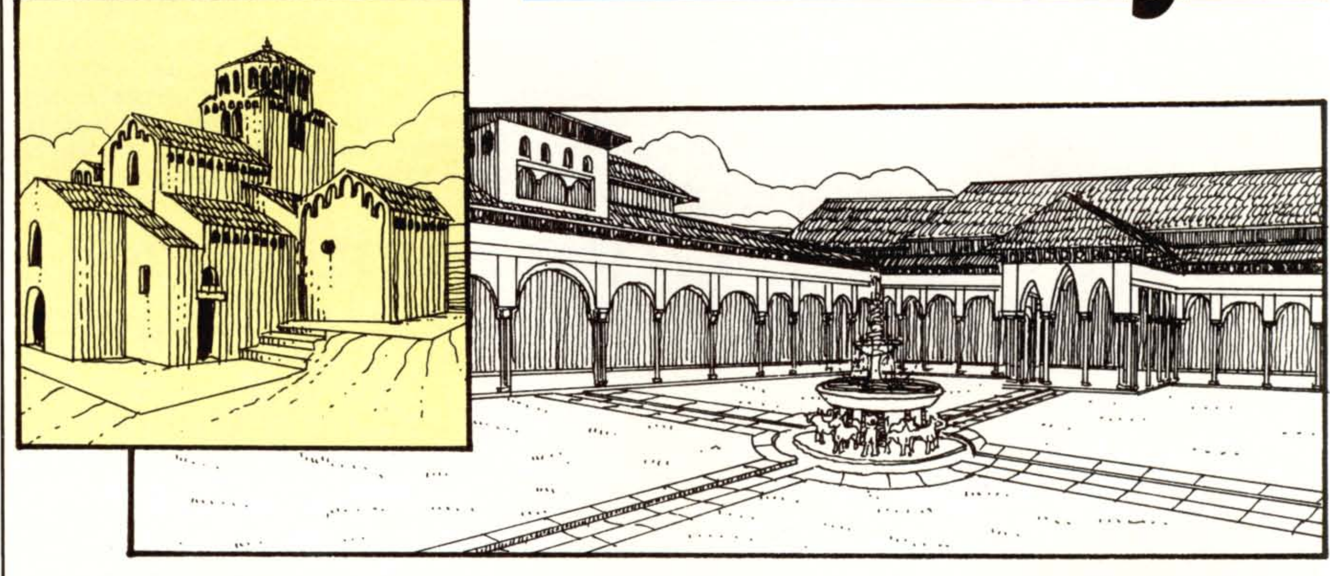
Simple, mais pour amateurs avertis

La Compagnie se veut plus proche d'un jeu d'atmosphère que d'un jeu de dés. D'où un certain souci de simplification des règles purement techniques. Néanmoins, et malgré cette simplification, le manque de petits conseils pratiques, l'absence d'exemples font que ce jeu est plutôt destiné à un public connaissant les jeux de rôles. De plus, la pratique montre que les jeux avec peu de règles, et voulant privilégier la psychologie (comme par exemple *Maléfices)* dépendent encore plus de la maîtrise du Meneur de Jeu, qui doit savoir élaborer avec soin une atmosphère (glaciale évidemment) convaincante.
En bref, il ne s'agit vraiment pas d'un jeu d'initiation, mais malgré cela, les fanatiques du monde de G.J. Arnaud pourront s'y plonger et y jouer avec plaisir car l'essentiel leur est fourni. Mon avis est dans l'ensemble assez favorable, malgré le rapport un peu faible entre la finition du produit et son prix. □

Pierre Rosenthal



L'abbaye



Dans le silence des cloîtres, les moines du Moyen Age ont édifié de véritables sociétés miniatures à l'image de leurs croyances. Détenteurs des secrets de la connaissance, leur influence est grande sur le monde qui les entoure. Mais, déjà, ils préparent celui de l'avenir...

AU NOM DE LA FOI...

Moine, pourquoi ?

En ces temps troublés où famines, pillages et guerres règnent en maîtres sur un monde soumis au chaos perpétuel, les monastères font figure de havres de paix. Etre moine, pour le commun des mortels, c'est être assuré de manger tous les jours à sa faim, de connaître une existence paisible régie par des principes élevés, sans crainte de lendemains difficiles. Autant d'arguments qui peuvent inciter le voyageur à rêver lorsqu'il aperçoit le long de sa route, une abbaye (monastère dirigé par un « abbé ») ou un prieuré (soumis à l'autorité d'un « prieur »). La ferveur religieuse peut ainsi naître d'un intense besoin de sécurité...

Parfois même, des pécheurs repentis, ou à l'article de la mort, n'ont plus qu'un seul souhait - devenir moine - pour racheter une existence corrompue et gagner une place dans un au-delà plus clément.

Tout cela contribue à ce que les moines soient non seulement respectés, mais aussi enviés. Et face à un afflux toujours croissant de candidatures, les monastères sont souvent contraints de refuser du monde.

Moine, comment ?

C'est souvent un seigneur, soucieux du salut de son âme, qui est à l'origine de la création d'un monastère. Il lui suffit d'accorder des terres et quelques richesses à un clerc et celui-ci peut alors veiller à la construction des édifices, au recrutement des moines et au bon fonctionnement de la nouvelle communauté.

Il ne reste plus ensuite qu'à établir les fondements de la vie monacale qui se doit d'obéir à trois grands principes : piété, discipline et autonomie.

Comme l'a bien dit Saint-Benoit : « Rien ne prime le service divin ». Tous les membres du monastère sont donc voués, corps et âmes, à la grandeur de la religion. Dans l'enceinte d'une abbaye, l'homme n'est rien et Dieu est tout !

Ce n'est qu'en observant une discipline extrêmement stricte, que le moine peut faire la preuve de sa foi. Chaque communauté religieuse possède ainsi des règles propres et intransigeantes.

Beaucoup d'entre elles font vœu de pauvreté, et certaines imposent le silence à leurs adeptes ; en tout cas, pour chacune d'elles, les messes doivent être nombreuses et fréquentes (jusqu'à dix par jour !).

Enfin, un monastère qui se respecte ne doit pas dépendre économiquement d'une quelconque autorité séculaire (c.a.d. laïque) : son indépendance spirituelle pourrait en être affectée. C'est pourquoi il lui est nécessaire de bien gérer ses terres et son patrimoine, seuls garants de son autonomie. Paradoxalement, ces taxes perçues et les produits de certaines ventes peuvent permettre à la communauté d'accumuler quelques richesses. Comme ces dernières risquent de tenter les brigands, les murs d'enceinte doivent être hauts et solides. Ainsi, par la force des choses, les monastères se transforment parfois en forteresses.

Moine, dans quel but ?

La tâche première d'un moine est l'adoration de son dieu. Mais, celle-ci serait stérile et égoïste si elle ne devait avoir aucun effet sur le monde extérieur. C'est la raison pour laquelle, il doit non seulement devenir un exemple pour les croyants, mais aussi enseigner les principes de sa foi. Pour cela, de temps à autre, les paysans et les nécessiteux de toutes origines sont conviés à se rendre dans l'enceinte du monastère. Là, ils reçoivent un enseignement de base (lecture, calcul, écriture) assorti de nombreux sermons et autres cours de théologie appliquée. Et puis, pour motiver tous les « élèves » potentiels, un grand repas gratuit est souvent servi. C'est ainsi que rayonne le savoir dans les campagnes les plus incultes...

Autre mission importante des moines : conserver et reproduire les livres de la bibliothèque du monastère. Chaque jour, pendant de longues heures, les copistes reproduisent à la main sur du parchemin des textes sacrés et même des traités scientifiques (pourvu qu'ils ne contredisent par les dogmes religieux). Certaines copies enluminées par un membre doué de la communauté sont ardemment convoitées par les princes qui se les arrachent à prix d'or.

De nombreux monastères possèdent également un hospice en annexe. C'est dans ce bâtiment que sont soignés tous les malades qui se présentent devant les bons pères. A noter que la malnutrition étant la plupart du temps à l'origine de tous les maux, un repas copieux est souvent le plus efficace des remèdes !

Et puis, les moines peuvent aussi assoir leur influence en prêtant aux seigneurs dans le besoin les deniers dont ils n'ont pas un besoin immédiat. Un allié puissant n'est jamais trop cher payé quand la sérénité de l'institution est menacée...

La journée d'un moine

... « A l'abbaye, chaque jour ressemble à celui qui l'a précédé. Notre programme est toujours le même, éternel et immuable :

- Nous sommes réveillés à minuit par la cloche que fait sonner le Sacristain pour nous appeler au temple où nous célébrons les Nocturnes en chantant une quinzaine de psaumes.

- Puis, nous sommes autorisés à nous recoucher, jusqu'à l'aube. C'est alors que nous retournons pour la seconde fois au temple pour les Matines.

- Après quelques ablutions à la fontaine du cloître, nous nous rendons à la Salle du Chapître et le Grand Prieur nous donne lecture de l'emploi du temps de chacun. Le mardi, le Prieur Claustral fait son rapport et ceux qui ont fauté sont condamnés aux fers, au carcan ou à la fosse, selon les cas.

- Nous travaillons alors jusqu'à neuf heures, heure à laquelle la cloche nous appelle pour le Premier Office.

- Le reste de la matinée est dévolu à la méditation et aux tâches ordinaires. Les paysans viennent chercher le bétail et les serviteurs s'occupent de l'entretien.

- Au milieu de la journée, nous nous réunissons encore pour chanter la Grand Messe.

- Après nous déjeunons au réfectoire, alors que l'un d'entre nous lit les Textes Saints. A la fin du repas, nous avons droit à une courte période de repos, avant de retourner travailler toute l'après-midi.

- Le soir, la sonnerie des Vêpres est le signal d'un nouvel office.

- Après un souper frugal, il ne nous reste plus qu'à prier pendant une heure ou deux avant de rejoindre nos couches où nous dormons jusqu'à minuit sous la surveillance de deux de nos frères qui veillent sur notre sommeil... »

Extrait du journal intime de frère Tholomé saisi par frère Ignacius. Le coupable a été puni.

L'ABBAYE DE MORNALYS

L'oasis spirituelle des Hautes-Terres

Bâtie il y a plus d'un siècle au cœur d'une région de plateaux sauvages et désolés, l'abbaye de Mornalys est l'ultime bastion de la civilisation dans cette contrée hostile ravagée par les pillards et les hordes du mal. Non loin de l'abbaye, sur la route qui mène jusqu'à elle, le petit village de Gorleth (153 habitants) s'est installé et vit une existence précaire soumise à l'autorité des moines. Le monastère lui-même, adossé à un petit ravin et entouré de toute part par des champs de céréales galeux, n'a que peu d'allure lorsqu'on l'aperçoit au loin : hauts murs aveugles en pierre de taille, clocher couvert de lierre et épais portail de bois. Mais, une fois à l'intérieur de l'enceinte, c'est presque un petit village qui accueille le visiteur...

Visite guidée des communs (voir plan)

— **La conciergerie.** Ces deux bâtiments abritent le concierge et sa famille. C'est lui qui accorde le droit d'entrée aux pélerins, après les avoir déchargés de leurs armes, s'ils en possèdent.

— **La chapelle des étrangers.** Le temple leur étant interdit, ce n'est que dans cette petite chapelle que les visiteurs peuvent faire leurs dévotions et déposer leurs offrandes.

- **L'hostellerie.** Les étrangers peuvent passer la nuit dans cette vieille maison dont les fenêtres du premier étage (munies de barreaux !) donnent sur la campagne environnante. Le rez-de-chaussée est presque entièrement occupé par la salle commune où sont servis les repas. L'étage étant réservé aux chambres/cellules dont le confort est des plus rustiques (paillasse, table et tabouret de bois, c'est tout).

- **La maison des hôtes de marque.** Elle est principalement destinée à accueillir les membres du haut-clergé quand la fantaisie les prend de venir visiter l'abbaye. Le salon/salle à manger du rez-de-chaussée et les chambres de l'étage sont d'un « luxe » relatif.

- **Les écuries.** En temps normal, elles ne sont occupées que par quelques mules et baudets qu'utilisent parfois les moines pour leurs déplacements.

- **Le colombier.** Des pigeons voyageurs sont élevés dans la petite tour ronde. Le bâtiment carré est utilisé pour les soins, le baguage, etc... En cas de problème majeur, quelques pigeons peuvent être envoyés pour demander du secours aux villes et châteaux du voisinage.

- **Le moulin.** C'est dans les deux moulins manuels de cet édifice qu'est moulue, chaque jour, la farine nécessaire à la confection du pain.

- **Le four à pain.** Le four lui-même est une sorte de gros dôme en briques.

- **La réserve de pain.** Absolument hermétique, elle trouve toute son utilité en période de disette.

-**Les bains.** Une pièce unique contenant deux grandes cuves en bois, un grand chaudron et une cheminée.

- **La maison des serviteurs.** Une salle commune et plusieurs chambres exiguës. Les serviteurs dorment ici, mais mangent en principe à la cuisine.

- **La forge.** C'est ici que sont fabriqués les vitraux, les outils, mais aussi... les armes. Ce bâtiment contient tout le matériel habituel : brasier, soufflet géant, cuves, enclumes, outils, etc..

- **La porcherie.** En période de danger, les cochons sont laissés en liberté dans l'enceinte de l'abbaye. Ils font des « chiens de garde » tout à fait honorables...

- **Le poulailler.** Poules, oies et canards passent leur journée dans la cour et sont enfermés au crépuscule.

- **La fromagerie.** Un bâtiment sans fenêtre où est préparé le fromage, à partir du lait fourni par le bétail.

- **Etable et bergerie.** Les paysans accèdent à cet endroit par la petite porte du mur d'enceinte. Chaque matin, ils viennent chercher le bétail et ils le ramènent le soir. Les bêtes servent à l'alimentation (les jours de fête !) et à l'habillement (laine et cuir).

- **La réserve.** C'est ici qu'est entreposée la nourriture destinée à la conservation (viande salée, légumes et fruits secs, etc...). On y trouve aussi des armes, de la laine et de la farine. La porte d'entrée est juste en face des fenêtres du dortoir...

L'hospice, *soins pour tous*

C'est ici que les clercs et certains moines pratiquent la médecine. La plupart des patients de l'hospice sont des paysans, qui, parfois, servent de « cobayes » aux médecins qui s'occupent d'eux. Au cours des années, l'abbaye de Mornalys s'est faite une excellente réputation en ce qui concerne certaines maladies graves comme la lycanthropie, la vérole tétanisante et les séquelles magiques. Mais, les traitements de ces affections coûtent cher et les patients doivent débourser des sommes importantes s'ils veulent espérer une guérison rapide !

La majeure partie de l'hospice est occupée par un grand dortoir où les paillasses des malades sont installées dans le plus grand désordre et dans des conditions d'hygiène plus que douteuses. La « salle d'opération », étroite et mal aérée, ressemble plus à un lieu de supplice qu'à autre chose : les murs sont couverts d'instruments divers et barbares (scies, pinces, tenailles et couteaux) destinés aux trépanations et ablations diverses qui font les délices des moines chirurgiens.

Dans la pièce réservée au moine apothicaire, ce dernier prépare et entrepose ses potions, onguents et remèdes. La porte en est fermée par une imposante serrure. Tout comme le bâtiment de l'herboriste où sont remisées de nombreuses plantes rares aux propriétés les plus variées. Certains produits ne doivent pas être laissés entre toutes les mains...

Le cloître, *le cœur et le chœur*

A l'exception des cuisines et du temple (où l'on peut être admis exceptionnellement), toute la partie centrale de l'abbaye est exclusivement réservée aux moines. C'est là qu'ils prient, mangent, dorment et vivent la majeure partie de leur existence :

- La salle du Chapître, dont le mobilier le plus remarquable est un énorme lutrin de bronze en forme d'aigle, est réservé à l'étude de la théologie et la lecture des textes sacrés.
- C'est dans la grande salle du rez-de-chaussée de la bibliothèque que l'on copie, enlumine et restaure les ouvrages entreposés au premier étage. Seul le moine chargé de la conservation des livres - le préchantre - a le droit de pénétrer au premier étage où sont conservés des milliers d'ouvrages divers auxquels même l'Abbé ne peut accéder directement.
- Le dortoir des moines est composé de deux grandes salles (une au rez-de-chaussée, l'autre à l'étage). Les moines dorment sur de maigres paillasses, entassés les uns sur les autres, et n'ont pas le droit d'avoir des draps. Les dortoirs restent éclairés toute la nuit afin d'éviter les tentations « démoniaques » engendrées par les ténèbres.
- L'infirmerie du cloître est réservée aux moines eux-mêmes qui s'y font soigner par leurs pairs.
- Les cuisines sont ouvertes à tous. Les repas : gruau et fèves la semaine, plus quelques œufs le dimanche.
- Le temple est le centre névralgique de la communauté. En principe, seuls les religieux (clercs et moines) peuvent y accéder. Tous les offices se tiennent ici, dans un décor des plus classiques : bancs, autel, reliquaire, etc..

L'habit monacal

Le moine porte à même la peau une « coule », une sorte de chasuble de toile grossière, qui doit être « assez large pour que les deux coudes y soient à l'aise, assez longue pour descendre jusqu'aux talons, moulée au corps et arrondie de toute part ». Cette chasuble est munie d'un capuchon.

En hiver, il entoure ses pieds de bandes de toile avant de les glisser dans les sandales de cuir et de corde.

Ensuite, il enfile le « froc », une robe longue qui retombe sur les mains et dont la couleur - grisâtre ou brunâtre - est due à la couleur naturelle de la laine dont elle est tissée. Le froc est serré à la taille par une ceinture très simple (parfois en corde) à laquelle est accroché un couteau.

Mais le vêtement ne fait pas le moine ! Il faut aussi savoir que l'habitant du monastère se distingue par une grande hygiène corporelle. Quatorze fois par an, il était rasé et tondu et il devait se laver très régulièrement, ce qui n'était pas l'usage...

Quelques personnalités...

- Père Adalbéron. Maître suprême de la communauté, selon la hiérarchie stricte qui la régit, il est le Grand Abbé qui gère d'une poigne de fer les affaires du monatère. Adalbéron est un grand homme sec d'une soixantaine d'années, dont le visage austère et le regard pénétrant semblent incarner toutes les vertus de l'ascèse religieuse. Sa sagesse est unanimement respectée, et s'il sait être doux et attentif aux besoins de ses ouailles, il n'ignore pas non plus les bienfaits de la sévérité.

- Frère Ignacius. Grand Prieur, il dirige le Conseil des Prieurs (composé, à part lui, d'un Doyen chargé des affaires économiques et d'un Prieur Claustral responsable de la discipline). Petit et gras, il remplace Adalbéron quand celui-ci doit s'absenter. Le moins que l'on puisse dire de lui, c'est qu'il est aussi sévère que l'Abbé, sans avoir sa tolérance. Fanatique jusqu'au délire, il voit le mal partout et aurait déjà envoyé au bûcher la moitié des habitants de l'abbaye, si Adalbéron ne l'en avait pas empêché...

- Frère Tholomé. Moine copiste, il est entièrement voué à la religion. Orphelin a huit ans, il a été recueilli par le monastère où il a passé toute sa vie. Aujourd'hui, à trente ans, il lui arrive parfois de regretter une jeunesse qu'il n'a pas connu.

Quarante moines vivent comme lui à Mornalys, ils sont partagés en quatre catégories distinctes : les « copistes » qui travaillent à la bibliothèque ; les « médecins » qui s'occupent de l'hospice ; les « guerriers » (que l'on peut assimiler à des clercs) chargés de la sécurité et les « ouvriers ».

- Ascelin. Cuisinier de son état, Ascelin est un homme d'une petite quarantaine d'années que des revers de chance ont poussé à devenir un « convers » ou « demi-moine ». Roux, moustachu et de taille moyenne, il ne détonne pas au sein des autres serviteurs (une douzaine) qui sont pour la plupart d'anciens paysans, alors que lui était aubergiste. Comme eux, il dort à l'abbaye dont ils assurent l'entretien. Son dada : l'hostellerie, mais quel dommage que les menus ne soient pas plus variés !

- Ourgaph. Attention, concierge méchant ! Avec sa femme Riciline (d'une laideur affligeante) et son fils Gatch (23 ans et d'une stupidité phénoménale), Ourgaph est chargé de la réception des visiteurs. Il ne se sépare jamais de son armure de cuir et sort comme un ouragan (merci, Stéphanie !) de sa maison dès qu'il entend un bruit de pas inconnu. Ses armes favorites ? Tout ce qui peut trancher, hacher, écraser, démantibuler, écorcher, casser... bref tout ce qui peut faire mal. Immense et massif, Ourgaph est aussi barbu que chevelu. Il ne sait s'exprimer que par borborygmes et un nouveau venu doit attendre l'intervention d'un autre serviteur ou même d'un moine, pour gagner l'autorisation d'entrer. Une grande question demeure : est-ce-vraiment un homme ?

Comment jouer l'abbaye

Rien n'interdit de se servir de Mornalys dans le cadre d'un jeu de rôle moderne. Les institutions religieuses ont souvent conservé des caractéristiques immuables depuis le Moyen-Age. Bien sûr, il faudra adapter un peu les choses, mais il n'est pas à douter que le monastère copte de Saint Pakomios (in « La malédiction des Chthoniens »), par exemple, peut ressembler beaucoup à notre abbaye.

En ce qui concerne les jeux médiévaux-fantastiques, un premier problème est tout de suite évident : savoir de quel « dieu » on parle. En considérant le modèle chrétien, on s'aperçoit vite que la divinité mise à l'honneur dans une abbaye ne doit surtout pas être chaotique (ce qui serait incompatible avec une discipline stricte). A part ça, tout est

possible. Une abbaye peut être un lieu de séjour idéal pour vos moines, prêtres, paladins et autres clercs. Ils peuvent y trouver le réconfort de l'esprit et éventuellement s'entrainer au maniement des armes (à D & D et AD & D, un clerc qui change de niveau devrait parfois y faire un tour). Il est possible aussi, bien sûr, d'imaginer quelques scénarios ayant pour cadre l'abbaye, comme ces quelques suggestions...



L'HERESIE

Suite à de nombreux rapports étranges, les aventuriers sont chargés d'aller mener une enquête à l'abbaye. Ils pourront découvrir que les moines pratiquent des rites étranges (cérémonies dénaturées, etc...) et que le taux de mortalité de l'hospice est très élevé.

● Pour le maître : frère Ignacius est devenu fou. Avec l'aide d'un ouvrage maudit conservé dans la bibliothèque, il a concocté une potion qu'il verse tous les jours dans la pitance des moines et qui les soumet complètement à ses ordres. Les « médecins » assassinent les patients de l'hospice et les transforment en zombis dans les caves secrètes du cloître. Ignacius est persuadé d'être l'envoyé des cieux venu sur terre pour punir les pécheurs...

L'ESCORTE

Les aventuriers sont engagés par père Adalbéron alors qu'ils visitent l'abbaye. L'Abbé doit se rendre dans une ville voisine pour négocier quelques ouvrages enluminés et il a besoin de protection. Il fera le voyage avec frère Tholomé.

● Pour le maître : les péripéties peuvent être nombreuses, entre les dangers que peut encourir une petite troupe transportant de richesses dans des contrées sauvages et ceux que peut occasionner un jeune moine ignorant de tout dans une ville médiévale typique...

VOL DANS LE SAINT DES SAINTS

Des aventuriers sans scrupules (ou d'une religion différente) reçoivent la mission de dérober un ouvrage très précieux dans la bibliothèque de l'abbaye. Mais les choses se compliquent, si par exemple un « démon » a élu domicile dans ce livre et qu'il essaye de gagner sa liberté en provoquant la perte des personnages...

Comme toujours, laissez jouer votre imagination pour tirer la « substantifique moelle » de Mornalys. Question ambiance, il est tout à fait recommandé de lire « Le nom de la rose » d'Umberto Eco (Livre de Poche nº 5859) qui décrit une enquête policière au sein d'une abbaye médiévale. De quoi imaginer encore bien d'autres aventures...

Cyril Rayer et Jacques Dalstein

L'abbaye de Mornalys

APOTHICAIRE
HOTELLERIE
RESERVE
ECURIES
FOIN
HOSPICE
HERBIER
INFIRMERIE
BIBLIOTHEQUE
CUISINES
DORTOIR
PETITE PORTE
REFECTOIRE
LAVABO
MAISON DES HOTES DE MARQUE
BERGERIE
SALLE DU CHAPITRE
CLOITRE
CONCIERGERIE
ETABLE
COLOMBIER
TEMPLE
GRANDE PORTE
CHEVRES
MAISON DES SERVITEURS
CHAPELLE DES ETRANGERS
FORGE
FROMAGERIE
POULAILLER
BAINS
RESERVE DE PAIN
FOUR A PAIN
PORCHERIE
LATRINES
MOULIN (manuel)
-RAVIN-

MEGA

Gazette Galactique

Pour ne pas faillir à la tradition, des «bugs» se sont glissés dans les règles de Mega2, et avec cet errata, nous en profitons pour éclaicir certains points obscurs et vous donner d'autres points de règles qui semblent très demandés

Errata et Précisions

● **Entrave (p16) :** l'aptitude "précision entrave", qui sert à déterminer si un personnage a réussi à entraver une victime à l'aide d'un lasso, fouet ou bola, manque dans le tableau 2. La voici :
Précision entrave 0000000000 P,A.

● **Vitesse (p14) :** la formule encadrée est bonne : V=(R+D)/4, tandis que l'énoncé, lui, est faux en annonçant V=(R+A)/4.

● **Réussite (p11) :** un jet "sous un score" est réussi s'il est inférieur ou égal à ce score, et non "strictement inférieur" comme il est écrit p11.

● **Télékinésie (p37) :** sur le petit tableau, les termes ont été trop tassés. Il faut lire :
infér. à 100g, +10 ; 100g, +9 ; 200g, +8, etc.. puis 900g, +1 ; 1kg, 0 ; et enfin - 1 par kg supplémentaire.
Pour utiliser la télékinésie en combat : la règle même permet de calculer la vitesse conférée à l'objet. Ensuite, sur l'écran du MJ, un tableau donne les dégâts d'un objet en mouvement. Dans le cas d'objets tranchants, on peut ajouter à ces dégâts la CA de l'objet (2 pour un shuriken lançé, en réponse à Glorfindel). A titre indicatif et approximativement : 10km/h =3m/s, 40km/h =11m/s, 100km/h =30m/s et 200km/h =55m/s.

● **Pirater (p16) :** cette aptitude est bien égale à zéro, sauf pour les personnages possédant l'affinité n°5 (math informatique), pour qui elle est égale au bonus dû à la Culture.

● **Main non-dominante :** le malus Y (p76) s'applique sur l'At et la Df lorsque le personnage combat avec cette main. On peut l'utiliser, en parallèle avec la table de difficulté, pour d'autres actions que le combat.

● **Armes de jet (p27) :** ce paragraphe renvoie au tableau 14, et non au 9 comme il est écrit.

● **Armes et protections :** face aux armes de tir, la CD des protections (tableau 15) dépend du type d'arme. Contre les rayonnements, laser ou paralysant, elle se lit colonne "rayonnement". Contre les armes à feu (et tout objet pénétrant), elle se lit colonne "lame".

● **Scaphandre :** tableau 15, la CD du scaphandre standard contre "lame" est 3.

● **Écran télépathique :** l'explication semble insuffisante. En fait, la règle indique que les "dégâts" d'une attaque télépathique sont égaux aux points d'énergie engagés par l'aggresseur. Eh bien l'écran, sur le même principe que la CD des protections, retranche de ces éventuelles attaques le nombre de points d'énergie engagés dans cet écran par la victime. Notons qu'on ne peut pas à la fois se cacher derrière un écran et porter une attaque télépathique. On peut agrandir l'écran en consommant , par tour, 1 pt d'énergie supplémentaire par mètre de rayon autour du télépathe, qui peut ainsi protéger plusieurs personnes, ou interdire la vue d'une zone à l'espionnage d'un corp étheral.



REMERCIEMENTS: Pour cause de précipitation de dernière minute, certains noms sont absents du générique de Mega2. Profitons de cette gazette pour remercier, pour leurs diverses collaborations: Pierre Lejoyeux, Jean Christophe Carbonel, Brice Monfroy, Alain Dony et Olivier Kabèche, ainsi que les joueurs qui depuis deux ans, nous ont écrit ou rencontrés pour apporter leur contribution. Et n'oublions pas que cette rubrique est basée sur les remarques et questions des joueurs qui nous écrivent à CB ou sur Planète Mega, la rubrique Minitel de JESSIE (pour écrire au Conseil Galactique, boite à lettre CG, réponses et commentaires dans les Infos galactiques).
Schmoo à vous tous !

KLo

Certains Mega pointilleux nous ont demandé la signification du symbole KLo figurant sur les fiches de vaisseaux. Nos archivistes ont retrouvé pour eux cette extrait d'une brochure de la Xhewill et Cie:

KLo = KiloLorian; mesure de vitesse extra—continuaire. Par rapport au système de propulsion tachyonique qui permet de voyager à des vitesses supra luminiques dans l'espace habituel, les propulseurs de type «dihédral» (dont le modèle pentachronique est le plus évolué) utilisent des «raccourcis» hyperspatiaux pour lesquels les notions habituelles de vitesse (distance/temps) et d'accélération n'ont plus de signification. C'est la physicienne Vulcane T'Lorian qui la première formula les équations permettant d'utiliser ce type de propulseurs. C'est en son honneur que fut défini le «Lorian», unité de déplacement hyperspatial. Un Lorian est égal au rapport entre le temps réel minimum mis pour parcourir 4 Unités Astronomiques (1UA = distance Terre—Soleil) et le temps subjectif vécu par l'équipage du vaisseau. Ce rapport est donc variable suivant les trajectoires possibles en espace réel et l'hyperespace choisi pour la translation pentachronique. Le propulseur est dit pentachronique car il fait intervenir cinq dimensions «extérieures»: trois dimensions de temps et deux d'espace.



PRIX DES ARMES A FEU ET A RAYON

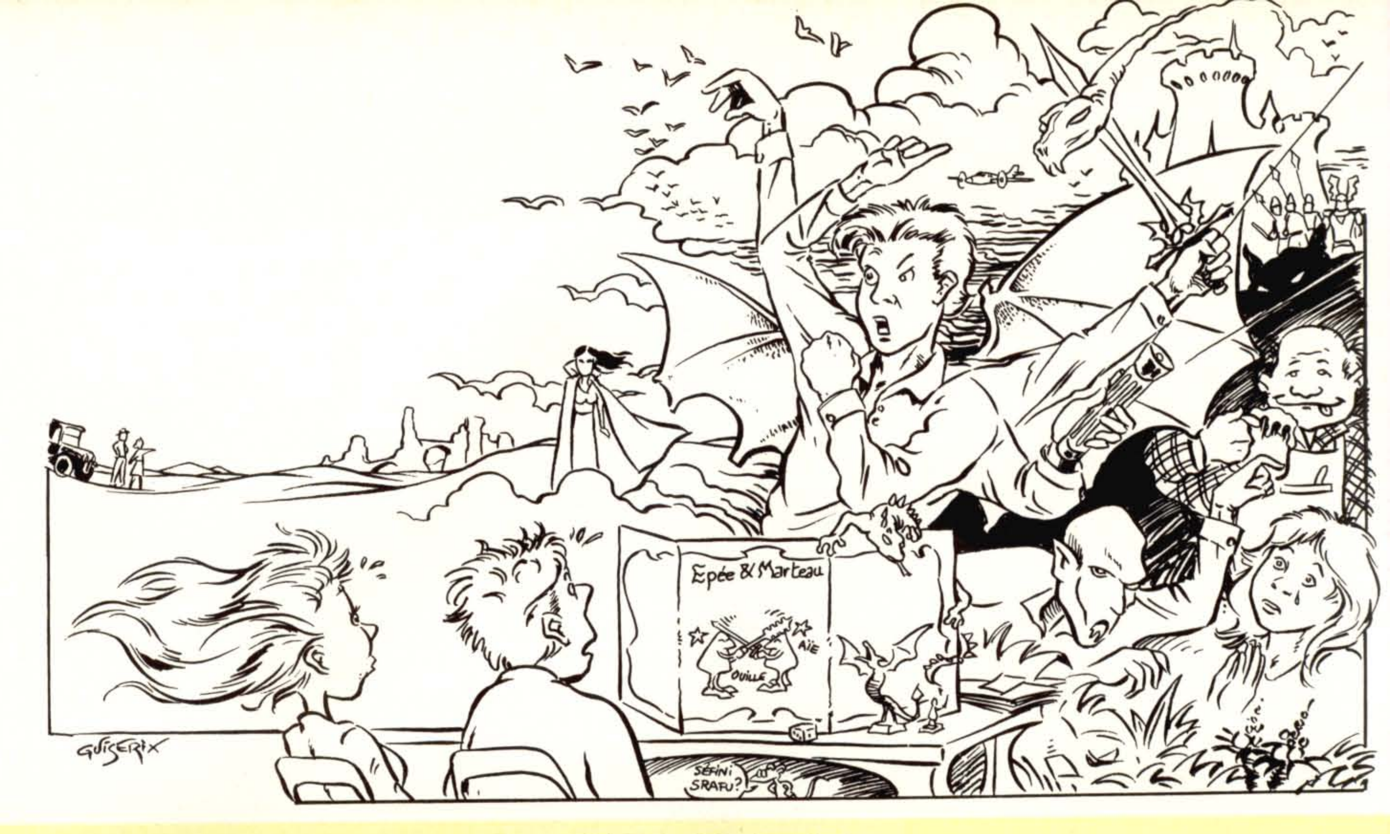
NOM DE L'ARME	PRIX (en P.O.)
— SECTION ANTIQUITES —	
Pistolet à poudre	de 30 à 100
Colt Peacemaker	25
Revolver Webley	20
Mauser C96	10
Luger « 4 pouces »	10
P.M. Sten	5
P.M. Thompson	10
— ARMES ANCIENNES ENCORE EN SERVICE —	
Colt 45	3
Pistolet 357 Magnun	3
37 M Ithaca	2
Dragunof sniper	5
Arbalète moderne	2
P.A. Ingram M 10	5
P.A. UZI	5
F.A. AKM	4
F.A. Colt M 16	7
F.A. XL 70 E3 Enfield	7
A.P. M 60	8
A.P. 12,7	10
A.P. Browning M1919 A4	7
— ARMES MODERNES —	
Paralysant	25
Pistolaser	50
Laser lourd	100
Fusil à plasma	150
Canon à infrasons	1 000
— DIVERS —	
Fronde	0,2
Arc court	0,5
Arc long	1
Arbalète	1
Sarbacane	0,2
— ACCESSOIRES, GADJETS ET OPTIONS —	
Appui	de 0,5 à 1
Lunette de visée	1
Viseur laser	2
Silencieux	0,3
Munitions pour arme à feu (100 cartouches)	0,2
Munitions pour armes à rayons (un chargeur)	1
Bloc énergétique (la recharge)	10
Garantie de 1 an pièces et main d'œuvre	O.P.L.M.



NOTES SUR LES ARMES: Une arme achetée au marché noir coûte 1d10 fois plus cher. L'entretien et les réparations diverses reviennent chaque fois au dixième du prix de l'arme. Les pièces détachées, toujours rares et de provenance «exotique» sont à compter en plus. Les Mega n'ont pas à payer de leur poche leur équipement de mission, mais ils peuvent être amenés à se racheter des armes si les leurs sont inadaptées ou inutilisables (voir plus haut).

Cette liste est établie pour les planètes de l'AG. Pour les planètes extérieures, il est évident que selon le niveau technologique et les particularités locales, les prix et les armes disponibles diffèrent et que le marché noir peut être plus ou moins florissant.

Pierre Lejoyeux, Jean Christophe Carbonel et Didier Guiserix



PROFESSION : *Maître de Jeu*

Pour tous les galériens du paravent, voici, livrés en vrac, quelques petits trucs, humbles conseils et autres évidences.

Etre maître de jeu est une tâche passionnante et exigeante. Metteur en scène, il faut diriger des joueurs qui sont parfois plus capricieux que des stars hollywoodiennes. Conteur, il est indispensable que chaque partie soit une véritable aventure, sous peine de désintérêt général. Et, comme si tout cela ne suffisait pas, il est absolument nécessaire de faire ce que les dieux ne réussissent pas à tous les coups : insuffler la vie à un univers entièrement imaginaire.

La satisfaction des joueurs est la seule récompense à espérer. Allons, ce n'est déjà pas si mal ! Et ça mérite certainement que l'on fasse quelques efforts...

Tuer la technique

Connaître les règles, c'est bien. Savoir les faire oublier, c'est mieux !

Un jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ? D'abord un jeu de simulation, avec des règles souvent nombreuses et parfois complexes. C'est aussi — et par dessus tout — une sorte de « cinéma de l'esprit », qui, bien pratiqué, peut être plus réjouissant encore que le cinéma tout court. Parce que les joueurs en sont les acteurs et — dans une certaine mesure — les auteurs.

Au cinéma, il serait inconcevable de voir apparaître toutes les cinq minutes un petit bonhomme à casquette qui annoncerait : *« Attention, là, vous allez voir un plan séquence avec travelling et effets spéciaux » !* Avec les jeux de rôle, il faut également éviter ce genre de choses. Aussi, ne surchargez pas vos joueurs avec des règles qu'ils n'ont pas besoin de connaître. Comme ça, ils n'auront pas la tentation d'essayer de découvrir quel jet de dé vous avez pu faire ou, et c'est encore plus grave, si vous avez bien appliqué les règles.

Vous êtes le grand détenteur des secrets de votre fonction, sachez conserver votre aura de mystère...

Au fait, pour éviter, à vous aussi, d'être prisonnier du carcan de la technique, ne cherchez pas absolument à connaître par cœur toutes les règles. Bien sûr, vous devez en « posséder » certaines sur le bout des doigts. Mais, il y en a toujours d'autres que vous pouvez laisser de côté. Le principal étant de savoir qu'elles existent. Après tout, Einstein ne s'est jamais vanté de connaître la moindre ligne de l'Encyclopedia Britanica !

Etoffer un scénario

Un scénario, ce n'est pas seulement quelques centaines de lignes écrites sur une feuille de papier. C'est une base, une fondation sur laquelle vous allez édifier des heures de partie. Est-il bon ? Est-il crédible ? Vous sentez-vous prêt à faire face à toutes les situations ? Ne pouvez-vous pas l'améliorer ? Autant de détails qu'il vaut mieux régler avant qu'il ne soit trop tard. Mettez-vous un peu dans la peau des joueurs qui vont le découvrir. Essayez d'imaginer à quoi pourra bien ressembler la partie.

Et n'hésitez jamais à changer, transformer, adapter votre scénario pour qu'il soit parfait et corresponde à votre point de vue, celui de vos joueurs ou de votre campagne.

En un mot, « développez » le, donnez lui du corps. Ce n'est pas un crime de modifier un peu les choses. Vous devez être créatif !

Les bonnes conditions

Vous allez devoir tenir vos joueurs en haleine pendant plusieurs heures. Eloignez-donc tout ce qui pourrait les distraire : livres, BD et autres jouets. La partie avant tout ! Choisissez, autant que possible, un lieu calme et retiré. Empêchez au maximum les intrusions néfastes au bon déroulement de votre aventure (ex : petit frère curieux, chien turbulent, etc...). Si vous jouez dans les locaux d'un club, entraînez-vous au jeu de rôle en endossant la personnalité d'une brute irascible (pas trop grand même !) afin de décourager d'éventuels importuns. Non mais !
N'acceptez pas non plus trop de joueurs autour de votre table.

Plus ils seront nombreux, plus il vous sera difficile de maintenir la qualité de la partie.

En ce domaine, tout dépend aussi du jeu. A Donjons et Dragons, par exemple, sept aventuriers restent contrôlables. Mais, au-delà de cinq joueurs, les choses se compliquent nettement à l'Appel du Cthulhu ou à James Bond.
Derrière le paravent du maître de jeu, un seul mot d'ordre : organisation. Installez vos notes devant vous. Ayez toujours sous les yeux vos cartes et vos plans, tout en gardant à portée de main les dés et les règles. Vous devez être prêt à tout... et à tout retrouver !

Les six sens des joueurs

Faites de belles descriptions !

Vos joueurs doivent « vivre » leur aventure, alors n'hésitez pas à leur en donner les moyens. Dans la vie réelle, nos sens nous permettent d'agir et de réagir. Dans une partie de jeu de rôle, il ne faut pas négliger les sens de l'imagination. Attachez-vous à décrire en permanence à vos joueurs ce que voient et sentent leurs personnages. Fait-il froid ? Y-a-t-il une odeur dans l'air ? Le soleil brille-t-il ? Vous devez anticiper ces questions, et donner bien d'autres informations encore, pour que votre scénario devienne « réel ».
Mais, plus important encore que les cinq sens des joueurs, il y a le sixième sens des personnages : ce qu'ils ressentent personnellement. Il ne suffit pas de décrire une créature hideuse pour que les joueurs aient peur. Il faut aussi leur faire savoir que leurs personnages, *EUX*, ne sont pas rassurés. D'ailleurs, la peur est loin d'être la seule émotion que peuvent ressentir les personnages. Un paysage peut être « mélancolique », un repas « revigorant », un aubergiste « sympathique » etc.
Un metteur en scène donne bien quelques indications à ses acteurs, alors pourquoi pas vous ?

Maîtriser le réalisme

Certains joueurs adorent « délirer », et les parties les plus loufoques permettent souvent de passer d'excellents moments. Mais, si vous voulez vraiment « fabriquer » du rêve, il faut mieux toujours essayer d'être le plus réaliste possible. Les règles sont vos premières auxilliaires, car elles vous permettent de simuler la réalité. Cependant, réalisme et réalité ne se confondent pas forcément. En effet, le réalisme est une notion subjective, propre à chacun de nous, qui nous fait penser que « oui, ça c'est possible et non, ça ne l'est pas ». La réalité, elle, peut parfois être irréelle...

Le bon sens doit être votre seul guide en matière de réalisme.

Si vous croyez à votre univers de jeu, vos joueurs croiront à leurs aventures. Soyez cohérent. Un peu de travail peut donner beaucoup de cohérence et de crédibilité à vos parties. Si des orcs ont installé un campement à côté d'un village, c'est parce que celui-ci est mal défendu. Si un policier new-yorkais est désagréable avec vos joueurs, c'est parce qu'il n'a pas dormi de la nuit, donc il a l'air fatigué. On pourrait multiplier les exemples...

Vos personnages

Les scénarios grouillent de gardes, de fonctionnaires ou de jeunes femmes en détresse. Ces « personnages-sans-joueurs » méritent toute votre attention. Ils peuplent votre univers, alors appliquez-vous à les rendre « vivants ». Donnez leur une apparence, une personnalité et une raison d'être. Rien ne vous interdit — bien au contraire — de vous inspirer de personnes réelles ou de héros de roman. Un aubergiste peut très bien ressembler à Raimu et un détective privé à Harrison Ford ! Le tout est de veiller à ce que les ressemblances ne soient pas trop flagrantes, cela pourrait détourner vos joueurs de la partie *(« Hé, t'as vu l'elfe ? On dirait Coluche ! »).*
Enfin, luttez contre votre timidité naturelle et devenez acteur. Parlez comme eux, bougez comme eux, pensez comme eux... comme s'ils existaient vraiment.

En fait, l'existence des PNJ ne dépend que de votre talent.

Alors, un peu de courage, le jeu de rôle c'est pour tout le monde !

Le vol sans filet

Vous ne pouvez pas tout prévoir à l'avance et, à un moment ou à un autre, vous devrez improviser. Le problème avec l'improvisation, c'est qu'à force d'inventer n'importe quoi, vous risquez de vous embrouiller.

Donc, soyez prudent, réfléchissez bien et — avant tout — restez logique.

Ici, la réalité peut vous être d'un grand secours. Etablissez des parallèles entre l'aventure et le monde dans lequel nous vivons. Ainsi, par exemple, si quelques aventuriers débutants veulent cambrioler un château, vous pouvez imaginer les chances qu'auraient leurs joueurs s'ils s'attaquaient à une caserne.
Question imagination, vous pouvez toujours écouter les joueurs ; ils ont souvent de bonnes idées...

Le plus grand secret

Trop de maîtres de jeu débutants ont tendance à penser que les dés sont tout puissants. Au nom de ce principe, ils assassinent les personnages par dizaines, bouleversent la cohérence de leurs parties et oublient en cours de route que le but à atteindre, c'est le plaisir des joueurs. Une fois pour toutes : le maître, c'est *VOUS*, pas un quelconque dé qui n'en fait jamais qu'à sa tête ! Gary Gygax, le créateur de Donjons et Dragons, a dit un jour que

« les dés ne servent qu'à faire du bruit derrière le paravent ».

Sans adopter une position aussi tranchée, il faut savoir que les dés doivent parfois être « interprétés » plutôt qu'appliqués bêtement. Si un joueur a vraiment bien tenu son rôle et que les dés le condamnent en dépit du bon sens, vous avez parfaitement le droit (ce n'est jamais une obligation !) de lui donner une seconde chance. Les miracles existent bien dans la vie réelle, alors pourquoi ne pas les « simuler » de temps à autres. Cela ne veut pas dire que vous deviez être trop gentil. Les joueurs doivent craindre les dangers. C'est à cette seule condition qu'ils auront envie de s'en sortir et qu'ils pourront être fiers de leur aventure. Si leur personnage a mérité le trépas, eh bien... tant pis pour eux !

Oui, mais...

Jamais, au grand jamais, les joueurs ne doivent vous soupçonner d'être arbitraire ! Ils n'auraient plus confiance en vous et exigeraient en permanence que vous leur donniez un petit « coup de pouce ». Seuls les mauvais joueurs méritent peut-être que l'on fasse, à l'occasion, une entorse aux règles.

S'ils sont vraiment irrécupérables, utilisez tous les moyens à votre disposition — et ils sont nombreux — pour les éliminer.

Mais, faites-le en finesse ! En contrepartie, vous pouvez aussi récompenser les bons joueurs. Un personnage qui, au péril de sa vie, en sauve un autre, mérite au moins quelques encouragements...
Quoiqu'il en soit, prenez toujours vos décisions en votre âme et conscience, n'exagérez pas avec les dés et ne révélez *JAMAIS* vos « bidouillages » !

Quelques trucs pour l'atmosphère

Disques et cassettes, s'ils sont bien choisis, peuvent contribuer à créer une atmosphère propice au dépaysement. Les musiques de films et celles dites « d'ambiance » conviennent parfaitement. Pour le médiéval-fantastique essayez, par exemple, les bandes sonores d'*Excalibur* ou du *Seigneur des Anneaux*, à moins que vous ne préfériez les disques de musique ancienne (luth, folklore irlandais, etc...). Pour l'épouvante, jetez une oreille du côté de certains concertos pour violons de Bela Bartok. Bien sûr, il ne s'agit là que de suggestions. Ne forcez pas trop le volume pendant la partie, si vous ne voulez pas voir vos joueurs taper du pied en rythme !

Jouez sur les impressions et les sensations des joueurs.

Pour ça, laissez vous guider par votre imagination : si on frappe à la porte d'une auberge, tapez sur la table ; si les aventuriers s'enfoncent dans les ténèbres, baissez la lumière de la pièce où vous jouez ; si les personnages sont surpris, haussez brutalement le ton pour faire sursauter les joueurs, etc...
Un autre truc connu, et qui marche toujours, consiste à fabriquer (avant la partie) des fac-similés de documents que l'on remet aux joueurs quand leurs personnage les découvrent en cours d'aventure. Une « vieille carte » ou une « lettre mystérieuse » ont toujours un certain succès.

Pour ou contre les figurines

Non ! Les figurines ne sont pas forcément indispensables pour jouer à un jeu de rôle !
Elles sont souvent jolies et peuvent parfois être utiles pour résoudre certaines situations délicates comme les combats. Mais, elles peuvent aussi être nocives quand elles en viennent à remplacer l'imagination des joueurs. Certains finissent par être persuadés que leur participation à une partie se limite à pousser une figurine sur une table. Vous devez les détromper ! Ne négligez pas complètement les héros de plomb, mais ne leur faites pas non plus la part trop belle ; les aventuriers de chair ont leur mot à dire ! Et puis, les figurines sont des maîtresses sévères : elles vous imposent de faire des plans à leur échelle. A cette fin, vous pouvez utilisez du papier ou des « Floor Plans » (morceaux de carton imprimé vendus dans le commerce à cet effet). Vous pouvez aussi coller sur une plaque de bois un tableau autocollant pour feutre effaçable à sec (du type Véléda). En quelques traits, vous dessinerez n'importe quelle pièce, aussi biscornue soit-elle, et d'un coup de chiffon vous effacerez tout. C'est simple, pratique et pas cher...

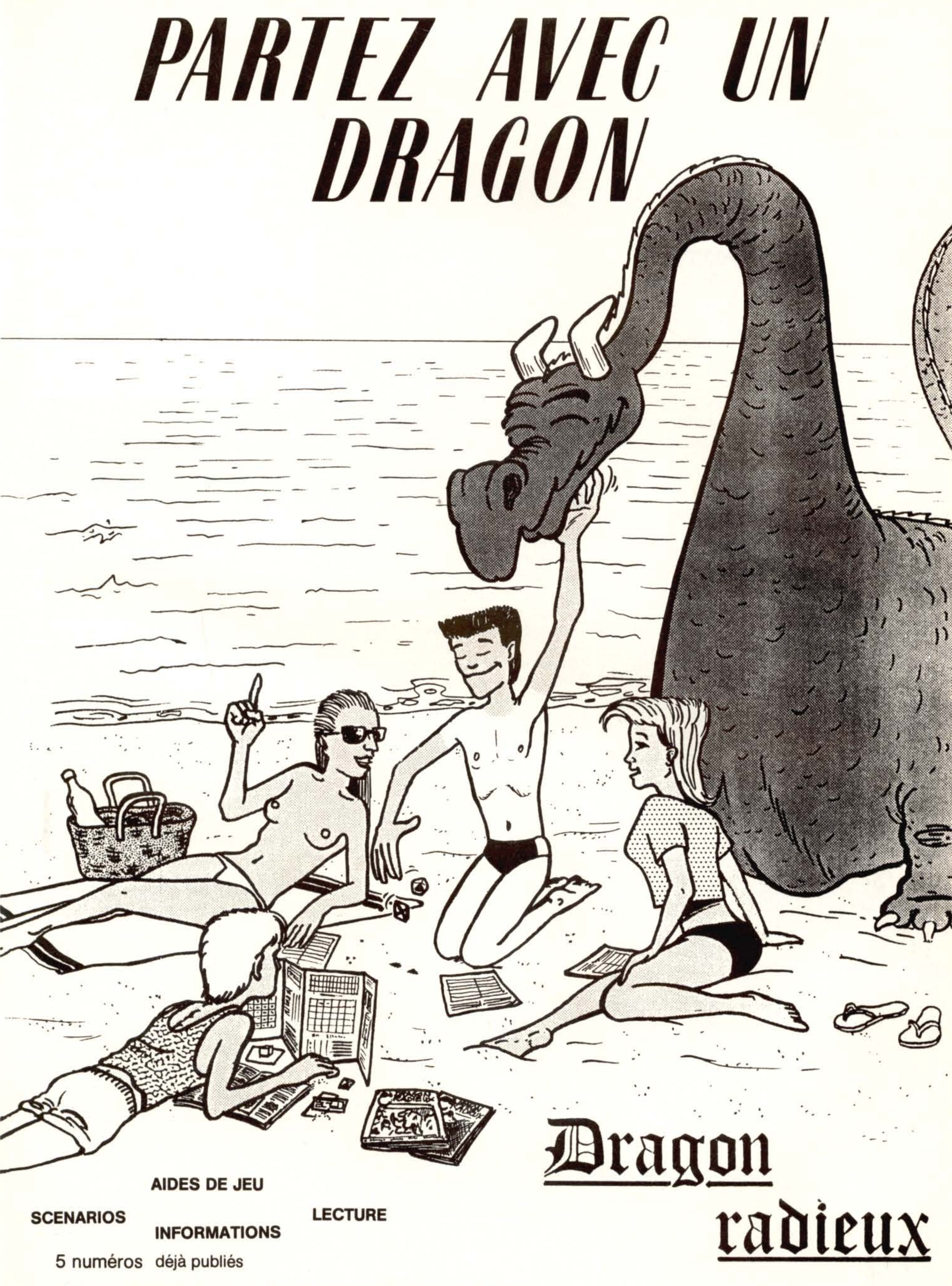
Se perfectionner

Lisez attentivement les romans qui vous tombent sous la main. « Disséquez » les films que vous voyez. Littérature et cinéma sont d'excellents professeurs en matière de narration et de mise en scène. A force d'observation et d'auto-critique, vous développerez ce qui fera de vous un bon maître : votre style personnel. Et comme le dit la sagesse populaire,

« C'est en forgeant que l'on devient forgeron »,

alors jouez ! □

Jean Balczesak


PARTEZ AVEC UN DRAGON
Dragon radieux
AIDES DE JEU
SCENARIOS
LECTURE
INFORMATIONS
5 numéros déjà publiés
ABONNEMENT 6 NUMEROS 125 F
LE CHARBINAT - 38510 - MORESTEL



Dans la famille des Ma'ians vous connaissez déjà le Papa, (CB32) pas très commode et maintenant voici le fiston qui n'est pas triste lui non plus... Mais haut les cœurs les aventuriers, ce ne sont après tout que de simples petits démons déchus...



QAST'ALLIANS fils Ma'ians

Fréquence : unique
Classe d'armure : 0
% dans le repaire : 10 %
Points de vie : 86
Nombre d'attaques : 2
Dommages par attaque : (par type d'arme)
Attaques spéciales : voir texte
Défenses spéciales : voir texte
Résistance à la magie : 20 %
Taille : 1,16 m
Vitesse de déplacement : 5 km/heure
Alignement : Neutre-Mauvais
Type de trésor : voir texte
Niveau/Pts d'expérience : IX/6896
Jet de protection ou de toucher : comme un guerrier niveau 8
F : 18 (27), **I :** 16, **S :** 7, **D :** 18, **C :** 16, **CH :** 1.

Bien que de la taille d'un enfant de sept ans, Qast'Allians approche de ses cent cinquante années. Généralement vêtu de costumes raffinés, il a l'aspect d'un petit page.
Qast'Allians a le pouvoir de connaître le passé proche et lointain d'un personnage. Ce don de voyance lui demande beaucoup de concentration mais peut opérer sur une personne se trouvant jusqu'à quinze mètres de lui. Le sondage doit durer au minimum dix minutes afin d'être fructueux. L'attention de Qast'Allians se porte sur les moments les plus importants de la vie du personnage. Si ce dernier est âgé de plus de cinquante ans, la concentration de Qast'Allians doit se poursuivre à raison d'une minute par tranche de dix ans. Un jet de protection est accordé à la victime, mais à - 3. Si le sondage est réussi, Qast'Allians a désormais le pouvoir de prendre le visage que la victime avait à sept ans, ou le visage de l'enfant de la victime. Cette forme de défense met en état de choc et charme l'adversaire. L'hypnose dure 1D6 jour (s). Aucun jet de protection n'est plus applicable ; seul un *Dispel Magic* (niveau 8) peut briser le charme. L'hypnose est annulée si Qast'Allians frappe le personnage charmé.
En situation de combat, Qast'Allians arbore son faciès globuleux. Déconcentré par celui-ci, l'adversaire frappe à - 1 au toucher. Qast'Allians se bat généralement avec une courte dague, qui, une fois sortie de son fourreau, se métamorphose en une épée à deux mains + 2.
Qast'Allians est immunisé contre les même sorts que Qast'Allâmi, son père (voir Casus Belli nº 32). Il peut lui-même lancer un sort par jour. Le manuscrit de ce sort provient du livre noir des Ma'ians.

Le livre noir des Ma'ians

Rayon conique
Portée : 100 mètres
Durée : instantané
Jet de protection : 1/2
Composant : une loupe
Etendue de l'effet : une personne
Temps de jet : 30 secondes
Ce sort permet à Qast'Allians de produire un puissant rayon émergeant de son œil géant. Le rayon conique cause 3 à 30 points de dégâts au personnage visé. Il endommage plus sérieusement le matériel que transporte sa cible. Le jet de protection de chaque objet est tiré comme contre une *Fireball,* mais à - 3. Le malus est de - 2 pour les objets magiques. Si la victime réussit son jet de protection, les points de dégâts sont divisés en deux.
Qast'Allians a le pouvoir de se métamorphoser en nuage vaporeux deux fois par jour, et de voler dix heures par jour. Enfin, il peut envoûter tout jeune humain ayant moins de seize ans. Une fois investi par l'esprit de Qast'Allians, le personnage

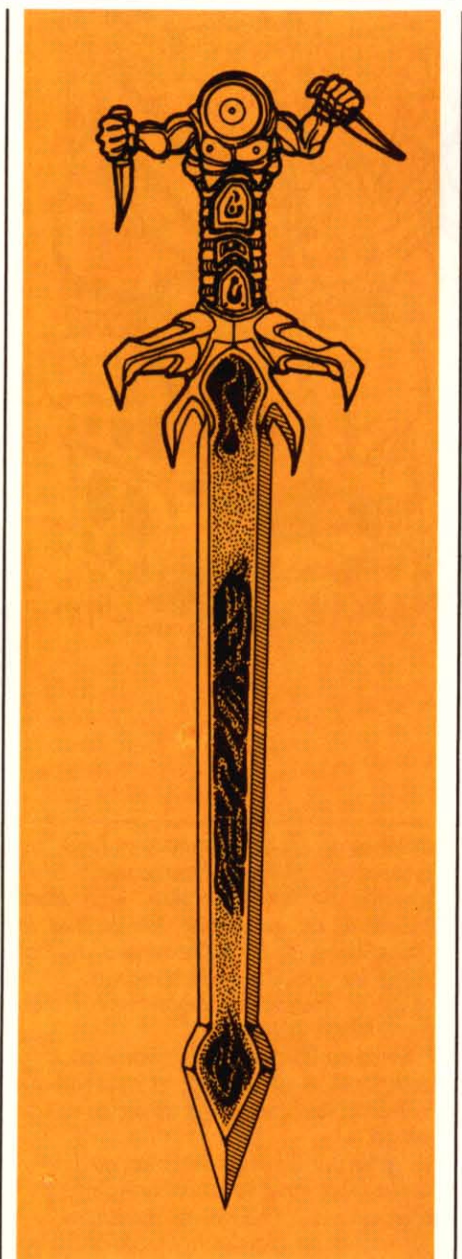
deviendra un « Canissallian » (voir plus loin). Qast'Allians ne peut contrôler plus de douze canissallians, mais ce contrôle n'a pas de limite d'éloignement.
Plus angoissé que son père, il est continuellement à la recherche de manuscrits faisant référence à la légende des trois Ma'ians, conscient que ces écrits mettent fortement sa vie en danger. Il véhicule en permanence une fortune de 10 000 PO en bijoux et tissus variés, et un parchemin décrivant les pouvoirs de l'épée de la légende. Persuadé qu'il est possible de construire cette épée avec seulement les têtes de son père et de sa sœur, Qast'Allians paye un prix exorbitant des alchimistes travaillant à son service.

CANISSALLIANS

Nombre apparaissant : 3 à 12
Classe d'armure : 3
Dés de vie : 4 D8
Nombre d'attaques : 2 (ou 1)
Dommages par attaques : 1-4/1-4 (ou par type d'arme)
Attaques spéciales : voir texte
Défenses spéciales : voir texte
Résistance à la magie : 05 %
Taille : variable selon l'individu
Vitesse de déplacement : 10 km/heure
Alignement : Neutre-Mauvais
Type de trésor : 4 à 48 PO par individu
Niveau/Pts d'expérience : IV/255 + 5 par PdV

D'une moyenne d'âge de treize ans, les canissallians apparaissent comme de jeunes voleurs, sales et vêtus de guenilles. La possession de leur esprit par Qast'Allians rend leur comportement proche de la folie.
Les canissallians se battent généralement à l'aide d'un couteau ou d'une dague, frappant deux fois dans un round. Chaque attaque est donnée avec une telle furie et une telle rage, qu'elle occasionne les mêmes dégâts qu'une épée courte (1D6). Ce bonus n'est pas applicable pour le maniement d'une arme plus lourde.
Un canissallians a le même pourcentage pour assassiner qu'un assassin de niveau un. Cette aptitude est efficace en combat corps à corps et à chaque coup porté. Si le coup est porté par surprise, le pourcentage bénéficie d'un bonus de 10 %.
Par sa conduite anarchique en combat, le canissallians distrait son adversaire au point de lui donner un malus de 1 au toucher.
A l'âge de seize ans, le canissallians échappe à l'emprise de Qast'Allians mais reste généralement fou.

Emmanuel Le Coz



QAST'LAME l'épée des trois têtes Ma'ians

Cette épée + 2 (longue, courte ou large selon le désir du forgeron) a la particularité d'avoir un manche vivant. C'est en fait un petit être muni de deux bras armés de minuscules couteaux magiques et d'un œil en guise de tête. Fidèle à son maître du moment, le petit monstre rend impossible le maniement de l'arme à tout imposteur (1 à 4 points de dégâts par round). Mais une fois maître attitré de l'épée, un personnage ne peut pas s'éloigner de plus de cinq mètres de son arme sous peine de devenir aveugle. Le jet de protection n'est pas accordé à la victime mais la cécité peut être guérie par un *Limited Wish*.
Intelligence : 17. **Ego :** 13
Sorts :
— Yeux de verre : 3/semaine
— Sanglante cécité : 2/semaine
— Rayon conique : 3/semaine
— True seeing : 2/semaine
Capacités :
— Vision rayon X : 1/jour
— Détecter invisible : 1/jour
— Détecter magie : 1/jour
— Détecter illusion : 1/jour
— Infrasion : 10/jour
Langues parlées :
Ma'ians, Alignement, Beholder, Spectator.
Le M. J. prendra soin de placer Qast'Allians dans un module niveau 7. Son repaire contiendra 1D4 + 8 Canissallians.
Dans le prochain numéro, vous découvrirez la description de Qast'Avraine, la fille de Qast'Allâmi, et des informations complémentaires sur la construction de l'épée de la légende.

Que la quête continue !!!



Echec au Roi, à la Reine et à l'Evêque



Un extrait des chroniques de Krikork Chef de Guerre des Urul'ug. Alors qu'il en était vers la fin de sa longue carrière. (Fragments 123 à 125)

Krikork était légèrement fatigué. Il se remettait peu à peu de la conquête de son cinquième royaume. Lui, roi d'Arménie, de Cintoxie, de Baralgor, de Médonie et depuis peu du bas-Poitou ; chef de guerre des Urul'ug, commandant suprême des forces alliées orcs, gouverneur d'un certain nombre de provinces anecdotiques, commençait à se lasser des batailles.

Néanmoins, les habitués de la cour purent voir luire un certain intérêt dans ses yeux lorsqu'on lui annonça la venue du monarque déposé. Il fit aussitôt dépêcher son futur ambassadeur pour le Bas-Poitou, afin qu'il assiste à la passation officielle des pouvoirs.

Comme d'habitude, la cérémonie était intime. Le bourreau, Krikork, l'ancien roi et l'ambassadeur seuls étaient présents. Krikork sortit un parchemin de sa poche, qu'il se mit à lire, avec sa voix éraillée de demi-orc. *« Moi, Krikork, parce que je le veux ainsi, déclare cet homme coupable du vol d'un royame à ses anciens sujets, ainsi qu'à son légitime propriétaire, c'est à dire moi-même. Comme le stipule la loi édictée par ma munificence, le condamné aura les deux mains tranchées, pour avoir dérobé tant d'or aussi injustement ».*

Une fois la sentence exécutée, krikork se rendit dans ses appartements, accompagné de l'ambassadeur, heureux possesseur de quatre mains. *« Voyez-vous, cher ami, dans ma jeunesse, j'ai rencontré un charmant jeune homme qui soutenait qu'un jour, il serait roi de ses propres mains. J'ai trouvé la formule intéressante et ai décidé de la faire mienne ».*

En parlant, il fit pivoter sa bibliothèque, révélant une salle de trophées. Sur les étagères, en bonne place, s'alignaient des dizaines de mains. Longues et fines, ou grosses et poilues, l'embaumeur avait travaillé de belle manière. *« En étant modeste, on peut dire que je suis le propriétaire de toutes les mains qui ont forgé les royaumes environnants. L'histoire se souviendra certainement d'un aussi habile bâtisseur ».*

L'ambassadeur, dont le nom était trop compliqué à prononcer, et que Krikork appelait Niark, se permit un raclement de gorge.

— *« Ne pensez-vous pas, Sire, qu'il serait temps pour vous de fonder une dynastie ? D'assurer la survie de vos royaumes ».*

— *« Que me chantes-tu là, Skrèv ?* (Parfois Krikork se trompait dans les noms, mais personne n'osait le reprendre). *Une dynastie ? Qu'est-ce que cela ? Un fortin imprenable, avec des pièges plus mortels les uns que les autres ? Ou un enchantement fait par un puissant mage, lâche et fourbe comme ils le sont tous ? »*

— *« Non pas, Majesté, je parle d'un mariage. Qui vous donnerait des héritiers. Que vous pourriez ensuite placer à la tête de vos divers royaumes. Et puis le prestige d'une belle cérémonie amenerait des touristes. Car vous n'êtes pas sans ignorer que les guerres ont fait le plus grand mal aux auberges, en attente de vacanciers ».*

(Note de l'archéologue Piotr Tchérepkine, qui a retrouvé ces fragments, au bout de nombreuses années d'études de la civilisation demi-orc. A partir de ce passage, on remarque un changement de style. Il semblerait que le biographe officiel de Krikork ait changé. De plus le papier ne comporte plus de trace de moisissures. Ce qui laisserait à penser que le premier biographe avait les mains moites, cause probable de son renvoi).

Krikork était aussi intelligent que sage et aussitôt, il vit que la vérité illuminait les propos de son bien-aimé ambassadeur. Tels des torrents de miel, les mots se déversèrent de sa divine bouche pour prononcer ces mots immortels :

— *« Conseille-moi, puisque tu en as eu l'idée ! Mais sache que ma colère peut être aussi grande que ma bonté est rare ».*

— *« Eh bien, tout d'abord, il vous faudrait une cathédrale, afin de pouvoir y célébrer le mariage, ainsi qu'un prêtre, pour sanctifier votre union. Et enfin, une épouse, bien évidemment ».*

Après s'être fait décrire une cathédrale, Krikork l'Industrieux trouva que l'investissement était bien grand pour une simple bâtisse. Il préféra user d'un artifice, car on l'appelait aussi Krikork l'Ingénieux. Ainsi, il décida par décret que l'on désignerait par le nom de cathédrale les lieux actuellement utilisés pour un jeu qui faisait s'affronter deux équipes de onze joueurs autour d'un ballon rond, et que l'on devait faire entrer dans des filets.

Une fois ce problème résolu, il s'attaqua avec le même sens pratique, digne de Krikork le Pragmatique, à la présence du prêtre...

(Ici encore, il semblerait qu'il y ait un changement de l'historien officiel de Krikork. De plus, un certain laps de temps a dû passer).

En l'an 03 après la Révélation, le grand visionnaire Krikork se mit en quête de la compagne parfaite ! Il choisit le nombre de mille et un, car il ne savait compter que jusqu'à mille et choisit par défi de dépasser ses limites, comme seul un prophète du vrai Dieu doit et peut se le permettre. Ainsi donc, pendant près de trois ans, tous les jours, Krikork se mariait dans le stade-cathédrale avec une assistance nombreuse, réquisitionnée et payante. Puis il consommait et tenait à jour son carnet de notations. La femme étant à chaque fois baptisée du nom de « l'épouse idéale * ». Ce travail gigantesque et apostolique devait mener, dans une grande ferveur et communion religieuse, l'humanité vers le Beau et le Sacré.

Un jour, on trouva la chambre du prophète vide. Un message reposait sur le lutrin de la Vérité Lumineuse, de la main même de Krikork.

« Que mes paroles soient retenues et exécutées par la volonté du vrai Dieu. Que mon trésorier place ma fortune à 7,5 % auprès des banquiers nains de Stinomie. Que rien ne soit laissé à mes héritiers et que l'on fasse attention à mon tambour, parce que sinon, quand je vais revenir, ça va faire mal ! »

Bien sûr (et cela paraît difficile à imaginer) à l'époque, on ne connaissait pas ce qui allait se passer par la suite, et qui allait changer le cours du monde, comme chacun sait. Il est maintenant facile aux histoiriens de dire qu'avec les éléments d'alors, le futur était évident comme le nez au milieu de la figure.

Et évidemment, quand on sait...

Krikork

*. (En langue demi-orc, idéale se traduit par « Rhâzd' », et épouse par « Ché ». Note du Traducteur).

Dis monsieur Arno dessine moi un monstre...

Le dandurrir est un lointain cousin de l'orc, une branche dégénérée, crainte pour son comportement étrange et imprévisible.
Il vit dans de grands terriers, dont les couloirs sont d'une hauteur suffisante pour qu'un être humain s'y tienne debout. Ces terriers sont creusés sur plusieurs niveaux, mais comme le dandurrir ne connaît pas les escaliers, l'accès se fait le plus souvent, d'un étage à l'autre, par des trous dans le sol et le plafond. Ces passages seront difficiles aux aventuriers moins agiles que les dandurrirs, qui sont pratiquement quadrumanes.
Ces créatures vivent en toutes petites tribus, de 5 à 10 individus, qui se partagent un grand terrier principal. Les familles voyagent sans cesse d'une partie du terrier à l'autre, qui abrite en général une vingtaine de ces familles.
Le dandurrir est une monstruosité essentiellement chaotique, au goût prononcé pour les blagues morbides. Les plafonds de son terrier sont étayés par des poutres nombreuses et solides auxquelles il adore se pendre par les pieds. C'est ainsi qu'il surprend d'éventuels intrus, en éclatant d'un grand rire sardonique. Sans oublier, bien entendu, de trancher les gorges nues à portée de mains.
Un autre de ses grands plaisirs est de parsemer son terrier de pièges et trappes diverses, afin d'ennuyer les autres familles. Mais si par hasard il se fait prendre à son propre piège, ses compagnons n'ont de cesse de se moquer de lui, puis de l'abandonner à son triste sort. Les survivants de cette incessante guerre des terriers sont donc rompus à la détection et au désamorçage de toutes sortes de trappes.
L'étymologie de dandurrir est évidente, elle vient simplement des trois mots « dents du rire » assemblés en un seul nom. En effet, la morsure de cette créature provoque chez la victime qui ne réussit pas son jet de résistance (épreuve d'intelligence pour l'Œil Noir) une subite folie. L'étendue de ce dérangement mental dépend beaucoup de la personne atteinte mais débouche en général vers une douce mélancolie ponctuée de brefs éclats de rire hystériques, tout à fait hors de propos.
Le dandurrir à une taille à peine inférieure à celle d'un homme. Il a quatre doigts aux mains, ce qui ne l'empêche pas de manier le kriss (poignard) avec une rare dextérité. Sur le sommet de son crâne est tatoué, dès l'âge de quatre ans, son nom véritable. Il le cache par un bonnet lorsqu'il commet un vol ou une mauvaise action, afin que les dieux, qui vivent au-dessus, ne le reconnaissent pas. Il porte aussi sur lui une bourse en cuir qui contient son premier rire, enfermé avec soin par sa mère. Un dandurrir qui perd sa bourse devient fou furieux et tue tout ce qui bouge, jusqu'à ce que lui-même soit tué.

Retranscrit par Pierre Rosenthal d'après le témoignage d'un fou qui riait sans arrêt en hurlant « Les dents, les dents ».



Œuvres de Arno

Humanoïdes Associés :

— *Les Aventures d'Alef-Thau* (L'Enfant Tronc, Le Prince Manchot, Le Roi Borgne). Scénario de Jodorowsky.
— *Kids.*

Bayard :

— *Le Chêne du Rêveur.* Scénario de Benoist et Maurouard.

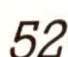
Edena :

— *Vestiges* (Portable).

Caractéristiques pour ***l'Œil Noir***

Courage 10
Energie Vitale 20
Protection 1
Attaque 14
Parade 6
Points d'impact 1D + 2

La morsure peut rendre fou
Classe de monstre 15



CONVOY !

Kilimandjaro-Station est un dôme réputé en Africania pour l'organisation de safaris-locos qui partent de sa gare chasser dans les grandes plaines de la concession africaine. Le climat est plus clément et une multitude d'espèces sauvages ont réussi à s'adapter tant bien que mal. Le paradis des chasseurs... On dit même que dans certaines vallées, la température dépasse légèrement le zéro centigrade et qu'il est possible de vivre hors des dômes... Mais on dit tellement de choses sur cette terre de légendes.

L'aventure

Les joueurs sont une fois de plus sans le sou (c'est fou ce qu'on dépense d'argent dans ce jeu). Echoués dans cette station un peu par hasard, ils cherchent du travail. Dans un bar on leur signale qu'au bureau des Safaris, on engage régulièrement des guides, des chasseurs et des chauffeurs pour les expéditions des riches touristes. Un dénommé Dundee cherche à former une équipe pour un safari. Nos aventuriers vont donc trouver un emploi qu'ils espèrent, à tord, de tout repos.

Cette aventure va durer au maximum 15 jours, le temps du safari de Dundee. A la fin de cette période, soit les joueurs ont correctement assuré leur travail, (nous verrons qu'il ne consiste pas simplement à rabattre du gibier) et Dundee les paye 800 $ chacun. Soit ils ont échoués et seront, soit morts, soit renvoyés, soit en prison, toutes ces joyeuses perspectives étant prévues dans la suite des opérations.

Alors prêt ? En voiture pour les Neiges du Kilimandjaro ! Ce train dessert les dômes d'Atlantic Station, Casa Station, Braza, Hyo...

J'AVAIS UNE STATION EN AFRICANIA...

Au bureau des Safaris, un employé de la compagnie fait attendre nos aventuriers, suffisamment afin de marquer son autorité. En fait il est très content de leur arrivée car le bureau manque de chasseurs, et il n'aurait pas aimé avoir à refuser l'organisation du safari de Dundee, pour lequel il touche une grosse commission. Après avoir rempli tous les papiers d'engagement, l'employé met nos joueurs et leur nouveau patron en présence. Pour la description de Dundee, se reporter au chapitre des personnages non joueurs. Dundee salut tout le monde avec politesse et annonce d'une voix sèche ses conditions :

Un safari de 15 jours autour et sur les pentes de l'ancien volcan du Kilimandjaro, 800$ à chacun, nourri et logé dans l'Atari, le mobil-home privé de Dundee. Il ne laissera pas la possibilité de discuter, Dundee est pressé et n'a pas l'habitude qu'on lui résiste et d'ailleurs si les joueurs ne sont pas satisfaits des conditions ils peuvent toujours quitter la table de jeu et faire une partie de Baston (*publicité gratuite*). Dundee fixe le départ dans la journée et demande aux joueurs de le retrouver dès que possible sur le quai 9, à bord de l'Atari.

POINT LIMITE ZERO

Dès que l'Atari sort de la station, on considère que la chasse commence. Dundee et les joueurs montent dans la salle de conduite et scrutent les radars et les infrarouges à la recherche d'une proie. Le GA *(non pas Gendarme Affriolant !)* lance 1D100 : il y a 45 % de chance par jour d'accrocher quelque chose . Si les écrans réagissent, le GA *(non pas Gras Agressif)* consulte la matrice ci-dessous pour déterminer la nature de la proie mais ne l'annonce surtout pas aux joueurs.

Ces derniers savent seulement qu'ils ont accroché un écho. Ils montent alors dans la draisine de chasse et s'approchent par les petits réseaux, le plus près possible de leur proie. Une fois à portée, généralement à plusieurs kilomètres de l'Atari, les joueurs seront à même de voir les traces de leur proie ; l'un deux doit alors réussir un test sur sa capacité « chasse » pour en déterminer l'identité.

Le test est fait en « aveugle » c'est à dire que le joueur ne sait pas s'il a réussi, le GA *(non pas Guérisseur Ahuri !)* lui annonce le nom d'un animal (soit le bon, soit un choisi dans la matrice ; pour plus de réalisme tâchez d'annoncer un animal proche du véritable. Si le joueur se plante ; il sera difficile de lui faire admettre qu'il a pris des

Les neiges du Kilimandjaro



Cette aventure est conçue pour mettre en scène 4 ou 5 personnages du monde de la Compagnie des Glaces.

traces d'un renard pour celles d'un rhinocéros par exemple). Une fois l'animal identifié (en bien ou en mal) Dundee décide de lancer la chasse ou non ; la troisième série de chiffres sur la matrice indique les chances qu'a Dundee d'ordonner la chasse par type d'animal supposé chassé.

01 à 07	Tigre des glaces	1D2	97
08 à 10	Garoux (divers)	1D3	93
11 à 40	Renard	1D5	30
41 à 51	Loup (meute)	1D10	75
52 à 62	Ours	1D2	80
63 à 73	Buffles	2D10	60
74 à 80	Roux *	2D10	05
81 à 86	Lion	1D3	97
87 à 93	Rhino	AD2	98
95 à 00	Panthère	1D2	95

Les roux, pour les besoins de la matrice ont été inclus dans les animaux ; il n'en n'est bien évidemment rien dans la réalité, pas de conclusions hâtives sur les opinions raciales de l'auteur.

La traque commence... En draisine tant que les voies permettent de suivre la trace, puis à pied lorsque les traces s'éloignent du réseau, ce qui arrive toujours.

Chaque animal à un potentiel de fuite exprimé comme une capacité de combat (mais qui n'est pas sa capacité de combat) dans sa fiche. Le GA *(non pas Général Aguicheur !)* fera un test combat engageant le plus haut potentiel du groupe sur le potentiel de l'animal.

Si l'animal perd, les joueurs le rattrapent ou le surprennent, il est en vue et peut être tiré. C'est ici que le GA *(non pas Généreux Administré !)* révèle la véritable identité de l'animal (... et que les joueurs se font incendier pour leur stupidité par Dundee qui court après un renard depuis 6 heures alors qu'on lui promettait un garou !)

Si l'animal échappe au tir, il fuit et on recommence la procédure.
A chaque fuite de l'animal après un tir, ce dernier augmente sa capacité de fuite d'une colonne. Ainsi dans le cas bien improbable où les joueurs rateraient 7 fois leur cible, le potentiel de fuite de l'animal bénéficierait d'un bonus de 7 colonnes *(mazette !)* et le GA *(non pas Genou Abject !)* serait bien inspiré d'orienter les joueurs vers des travaux de couture plutôt que vers la chasse.

Un test fuite est fait toutes les 3 heures maximum. C'est Dundee qui décide s'il faut poursuivre ou non. Pour simuler cette décision le GA *(non pas Geisha Abusive !)* fait un test sur sa « maîtrise de soi ». Tant que le test est positif il ordonne la continuation de la poursuite. Les joueurs peuvent donner leur avis mais ça ne sert à rien. La seule façon d'influencer Dundee c'est en intervenant violemment pour lui faire regagner la draisine.
Si les joueurs menacent d'abandonner Dundee, le GA *(non pas Grossier Adorable !)* fera un nouveau test mais accordera un malus de 3 col. S'il réussit Dundee poursuit sa proie tout seul sinon il se range à l'avis des joueurs.
Le GA *(non pas Gracieux Authentique !)* n'oubliera pas de comptabiliser les heures passées loin des rails et à l'extérieur et de les comparer à l'autonomie des combinaisons. De même, si l'un ou plusieurs joueurs possèdent la peur « Absence de rails », le GA *(non pas Galant Apatride !)* n'oubliera pas de réaliser les tests en conséquences.

Si Dundee part seul, il a 60 % de chances de revenir et 40 % de revenir avec sa proie. Dans les deux cas les joueurs sont licenciés sur l'heure et l'aventure s'arrête là, Dundee n'aime pas les lâches, non mais ! En guise de conclusion, les joueurs apprendront deux jours plus tard, revenus à la station, que l'Atari a disparu corps et biens pour une raison inconnue, il n'y a pas de survivants ; les Tueurs de la VE auront une fois de plus rempli leur contrat. Le GA *(non pas Goéland Avarié !)* n'accordera bien entendu aucun argent pour cette aventure ni aucune montée en expérience.

Si un ou plusieurs joueurs partent et reviennent avec Dundee et qu'ils plaide pour leurs amis (espérons le), Dundee se laissera fléchir.
Dans tous les cas, si Dundee ou un joueur est blessé au cours de la chasse, celle-ci est immédiatement suspendue.
Après une journée de chasse bien remplie, Dundee s'accorde et accorde aux joueurs une journée de repos consacrée à avancer toujours plus loin dans l'ilandsis africain.

Fiche PNJ des animaux

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Physi	19	20	8	13	17	15	17	18	19	18
Adapt	17	18	6	15	16	13	16	15	17	16
PdV	38	40	16	26	34	30	34	36	38	37
Fuite	40	50	13	29	25	30	31	37	50	60
Dégâts	H	I	B	F	G	E	G	H	J	H

Dundee, quelles que soient les tentatives d'assassinat faites contre lui et tant qu'il n'est pas blessé poursuit son safari et demande aux joueurs de le suivre. Un des buts des joueurs sera donc de tenir 15 jours entre les animaux sauvages, les tueurs qui rôdent et une rousse sulfureuse (Norma Jane) ; que ne faut-il pas faire pour gagner 800 $.

Rencontre avec les Masaïs

La région autour de Kilimandjaro St est le territoire millénaire des guerriers masaïs. Malgré la catastrophe climatique, les tribus masaïs continuent de nomadiser, éleveurs-guerriers ayant très peu de rapport avec la civilisation du rail, qu'ils rejettent comme ils ont rejeté celle des blancs.

Les Masaïs sont par contre très proches des Roux, avec qui ils ont des affinités (goût de la liberté, nomadisme, non-acceptation par la société blanche ferroviaire).

A la différence des Roux, les Masaïs sont des guerriers redoutables qui n'hésitent pas à se défendre s'ils sont attaqués ou s'ils assistent à une attaque contre les Roux.

Il y a 30 % de chance chaque jour (plus un modificateur) pour que les joueurs rencontrent des guerriers masaïs mais ceux-ci nourrissent un profond mépris pour les hommes des dômes et éviteront tout contact, allant même jusqu'à ne pas répondre aux questions des joueurs, sauf si l'un des joueurs réussit un test « Maîtrise de soi » positif.

En effet, à la première rencontre avec des Masaïs, le GA *(non pas Grotesque Avatar !)* fera un test « Maîtrise de soi » : s'il est positif, les guerriers jugeront que la majorité du groupe est composé d'hommes ou de femmes dignes de ce nom ; à cause de ce respect ils accepteront de répondre aux questions des joueurs ou même de les aider s'ils sont en difficulté.

Si les joueurs attaquent ou font mine d'avoir une attitude agressive vis à vis des Masaïs, ces derniers répondront violemment en sortant leurs armes. Cette même attitude annulera bien évidemment tout résultat positif au test de départ.
Deuxième cas où les Masaïs aideront les joueurs ; si ceux-ci secourent un Masaï en difficulté. Ce dernier contractera alors une dette de sang et suivra discrètement les joueurs jusqu'à la fin de l'aventure pour les aider, même au péril de sa vie ; mais attention cette aide n'aura lieu qu'une fois. Sa dette payée, le Masaï disparaîtra.

Bien entendu les Masaïs ne respectent absolument pas les lois du rail. Ils ne tiendront donc pas compte de l'attitude des joueurs quant à l'éventuel assassinat de Dundee ou des recherches de la Sécurité dirigées contre les joueurs. Les Masaïs ont leurs propres lois basées sur la confiance. Soit les joueurs sont des amis et ils les aident en toute circonstance, soit ce sont des ennemis et il faut les détruire. Soit encore ils ne sont ni amis ni ennemis et littéralement ils n'existent pas aux yeux des guerriers.



Table des rencontres masaïs (1D100, un test par jour).
Modificateur : Après avoir rencontré une première fois des Masaïs accorder - 10 % dans les autres tests.

01 à 20 : Masaïs le long de la voie
21 à 27 : Masaïs en chasse
28 à 30 : Masaï blessé
31 & + : Pas de Masaïs

Fiche PNJ des Masaïs

Physi 15/12/18
Psyc 10/12/15
PdV 30/24/40
Mait 63/48/92
Adapt 10/13/16
Man 13/15/18
PDep 60/48/95
Commu 8/11/13
Armes fusils, lances et arcs
Notes Les 3 colonnes correspondent à trois types de PNJ (faible moyen et fort) qu'on utilisera selon ses besoins.

Les Masaïs sont de robustes guerriers noirs, plus grands en moyenne que les hommes du chaud, habillés de fourrures prises sur leurs chasses et de combinaisons bariolées qu'ils ont eux-mêmes adaptés à leur mode de vie. Ils sont constamment armés et ont fière allure. Ils marchent à pied, se moquant des rails et des locos. A l'inverse des Roux, on ne rencontre pas de Masaïs exécutant les basses œuvres des hommes des dômes contre un peu de nourriture. Les seuls échanges avec les dômes se résument à un troc ; le produit de leur chasse contre du matériel de première nécessité.

DOG SOLDIERS

Le contrat du Serpent

Dundee, sans qu'il le sache, est victime d'un contrat confié aux Tueurs de la Vie Eternelle. Il est inutile de détailler la raison de ce contrat, tout au plus peut-on supposer que les bruits concernant ses implications dans les trafics de drogue sont confirmés.

L'exécution du contrat correspond à l'arrivée des joueurs. A partir de cet instant le GA tire dans la matrice suivante pour déterminer le type de tentative mise en branle par les Tueurs (1D10).

1 - 2 : Drogue un animal docile pour le rendre dangereux,
3 : Sabote les combinaisons,
4 : Simule un accident de chasse,
5 : Simule un accident contre la draisine,
6 : Sabotage de la loco,
7 : Sabotage des armes,
8/9 : Sabotage de la draisine,
0 : Vol de la draisine.

Bien entendu le GA est libre de ne pas utiliser la matrice, mais il prendra garde à n'activer qu'une tentative après l'autre et toujours logiquement.

Exemple : si l'attentat choisi est le 5, il faut que la draisine soit sortie ! Si la tentative est un échec et que le GA choisisse le 7, il faut que le l'Atari fasse relâche dans une station pour que les Tueurs puissent arriver jusqu'aux armes.

● Droguer un animal

Les Tueurs injectent une dose de drogue à un animal pris en chasse, ayant pour effet de développer ses facultés agressives. Dès que l'animal est en présence des joueurs, il attaque ; ses capacités sont augmentées de 25 % du fait de sa folie meurtrière. Les règles sur la fuite ne s'appliquent plus, l'animal au contraire cherche les chasseurs pour les attaquer. Il faut qu'un joueur demande et réunisse un test sur sa technique de médecine pour qu'il réalise l'état anormal de la bête. En revanche le GA mentionne bien que l'attitude de la bête est absolument incompréhensible.

● Sabotage des combinaisons

Pour que cette tentative puisse aboutir il faut impérativement qu'un Tueur se glisse dans l'Atari pour trafiquer les combinaisons isothermes se trouvant dans le hangar. Il y a 30 % de chances pour que sa présence soit remarquée par les joueurs. Les combinaisons sont de type Luxe, il y en a six de toutes les tailles.

Si sa présence n'est pas remarquée, toutes les combinaisons sont détraquées, leur indice panne tombe à 10 % ; le GA fait un test à chaque fois que les joueurs s'en servent, la panne a lieu dès que le test Panne est un échec. Si un joueur pense à vérifier l'état des combinaisons avant de s'en servir et réussit un test sur sa technique Glaciologie ou Mécanique avec un bonus de 2 colonnes, il détecte la déficience en sachant qu'il s'agit d'un sabotage.

Une fois que la panne a eu lieu, une simple observation de la combinaison confirme qu'il s'agit d'un sabotage.

● Accident de chasse

Cet événement est réglé exactement de la même façon que le sabotage des combinaisons mais il faut réussir un test sur sa technique Militaire ou Policière pour détecter ce sabotage.

Si le sabotage fonctionne, le GA tente un test chance secrètement, si le test est positif l'arme tombe simplement en panne, si le test est négatif l'arme sabotée explose faisant l'équivalent de son Taux de Dégâts (TD) à la personne s'en servant.

Bien entendu le sabotage peut également entraîner d'autres conséquences comme par exemple l'obligation de se défendre sans arme face à un tigre des glaces.

● Sabotage de la draisine

Comme pour les combinaisons ou les armes, les joueurs peuvent surprendre les saboteurs ou bien découvrir le sabotage en inspectant la loco et en réussissant un test sur leur technique Loco. Si le sabotage n'est pas découvert on applique exactement les mêmes règles que pour le sabotage des armes mais si la draisine explose, on traite le coup comme deux tirs d'armes d'indice J.

● Vol de la draisine

Le but des Tueurs est ici d'isoler les chasseurs sur la glace loin des réseaux et de les laisser mourir de froid. Ainsi, on pourra conclure à un accident. La tentative a donc lieu alors que les chasseurs partent à pied et abandonnent leur engin. S'il reste un personnage de garde à bord, il est attaqué par 2 Tueurs. Les joueurs peuvent détecter la présence des Tueurs qui les suivent en réussissant un test observation avec un malus de 2 colonnes.

Les Tueurs de la Vie Eternelle

Voici les fiches PNJ de 3 Tueurs, le GA activera les personnages qu'il souhaite et pourra même se resservir des mêmes fiches.

Les Tueurs ne fournissent aucun indice d'après leurs vêtements ou leurs armes. Mais si les joueurs réussissent à voir l'épaule d'un Tueur ils remarquent un tatouage en forme de serpent encerclant une terre. Si Sam est présent il devient très pâle (il faut qu'un joueur réussisse un test Observation pour s'en apercevoir).

Le signe du serpent est la marque d'une société secrète de China Voksal spécialisée dans les trafics louches et les assassinats et sans doute en contact avec les Eboueurs. Sam les connaît pour avoir eu affaire à eux. Les joueurs n'ont aucun moyen de savoir de quoi il s'agit sauf si Sam parle. Il ne le fera que s'il est en confiance avec un joueur (Test Séduction réussi, voir le chapitre les PNJ, Sam).

Il est alors clair que Dundee est menacé d'assassinat ; bien entendu Sam refusera de dire pourquoi, prétendant qu'il n'en sait rien.

Fiche PNJ des tueurs

Physi 14/16/18
Psyc 11/10/13
Pdv 28/39/46
Mait 45/37/53
Adapt 11/13/14
Man 12/13/14
PDep 60/64/83
Commu 7/10/12
Tech arts martiaux, explosifs
Notes armés de Walter P 38 & Dragunov

Les interrogatoires

Les Tueurs engagés pour ce contrat sont des spécialistes, et ne parleront pas. En cas d'interrogatoire « musclé », voici une méthode simple pour tester leur seuil de résistance : les joueurs annoncent combien de points de vie ils veulent retirer au Tueur. On divise ce total par deux, le résultat agissant comme malus en colonnes sur le test Maitrise de soi que va tenter le Tueur. S'il échoue il craque et parle, sinon il est d'un mutisme carcéral. Dans tous les cas il perd le nombre de points de vie décidé par les joueurs. A 0 point de vie le PNJ meurt bien entendu.

Exemple : un PNJ à 17 points de vie et une Maîtrise de soi de 56 %. Les joueurs décident de lui en enlever 7 points (arrondi à l'inférieur) soit 7/2 = 3,5, le malus sur la Maîtrise de soi est de 3 col soit 56 moins 3 col = 39 %. Le Tueur doit faire 39 ou moins pour résister à cet interrogatoire. Dans tous les cas il n'a plus que 10 PV.

Et tout ce mal pour pas grand chose car les Tueurs ne savent rien. Un homme, vraisemblablement Australasien d'après son accent est venu les engager

à Kilimandjaro station pour éliminer Dundee sous couvert d'un « accident »...
Les Tueurs n'avoueront jamais qu'ils font partie de la secte de la Vie Eternelle, par contre, si les joueurs prennent connaissance du signe du serpent, ils avoueront bien volontiers qu'ils font partie d'une société secrète, obligation nécessaire précisent-ils pour qui veut travailler dans les bas-fonds.
Les autorités de Kilimandjaro ont connaissance de la secte du Serpent. Vue la position de Dundee elles ne refuseront pas de le renseigner ; par contre elles n'acceptent pas de renseigner les joueurs s'ils viennent seuls ou sans l'autorisation de leur patron. Pour la sécurité de Kilimandjaro, la secte du Serpent est une société secrète ayant le contrôle sur les réseaux de drogue et de prostitution dans tout l'est de la concession, elles ne connaissent pas ses liens avec les Tueurs de la VE ni qui la dirige. Comme seule piste, elles indiquent les limites du dôme et les quartiers chauds.
Note au GA *(Non pas Grande Andouille !)* : Entrainer les joueurs dans une enquête pour démasquer les agissements et les commanditaires de la secte du Serpent nous amenerait trop loin et ce n'est pas le propos de ce scénario, il est donc conseiller de décourager vivement toutes les tentatives des joueurs, s'il y en a, pour orienter le scénario dans cette direction.
Note réaliste : Les bons GA (enfin, un bon GA est un GA mort) et les amateurs de la Compagnie de Glaces ne manqueront pas de signaler que les serpents sont des animaux inconnus des glaces (la vipère des glaces à fourrure et un spécimen rarissime) sauf dans quelques zoos ; ils ne manqueront pas alors de décrire le tatouage de la secte comme nimbé d'une aura mystérieuse et faisant appel à la représentation d'animaux pratiquement mythiques tels que la couleuvre et le serpent à sonnette !

L'ATARI

L'Atari est la loco de loisir de Dundee, c'est un luxueux mobil-home, effilé et rapide qui peut rouler sur trois voies seulement et possède un système de propulsion autonome à base diesel pour le libérer des contraintes de l'électricité du réseau. Il n'a pas de système d'armes propre, exception faite de deux lasers avant qui servent d'habitude à faire fondre les congères. Dundee possède toute une panoplie d'armes individuelles dans son salon du 2e pont. L'Atari est muni d'un système d'abri ingénieux qui lui permet de transporter une petite draisine à l'intérieur même de ses flancs. Cette draisine permet aux chasseurs de s'approcher encore plus près de leur proie et de rouler sur des réseaux à une voie en très mauvais état.
1er PONT.
On rentre par le sas qui dessert le premier poste de pilotage et la salle commune, salle à manger-salon.
Salons. C'est ici que Dundee et ses invités prennent leurs repas ; la salle, luxueusement meublée se termine par une cuisine ultra moderne. Un couloir mène à la salle des machines et aux quartiers de Sam.
Salle des Machines. Deux énormes diesel de 800 chevaux occupent tout l'espace disponible.
Quartier de Sam. C'est ici que vit Sam. On trouve une chambre et un studio avec cuisine et douche intégrée. Bien que nettement moins luxueux que le reste du mobil-home, les quartiers de Sam sont néanmoins nettement au-dessus de la moyenne.
Hangar. Occupant tout le centre de la machine, le hangar abrite la draisine de chasse et tout le nécessaire pour sortir à l'extérieur, combinaisons, masques etc... Les portes donnent sur l'avant de la loco. On accède au hangar par le sas et par le salon.
Chambres. Une suite de trois chambres servant pour l'équipage, en l'occurence les joueurs.
Poste de pilotage nº 2. Poste de secours avec une sortie vers l'extérieur, en cas de panne du premier ce dernier entre automatiquement en fonction.
2ème PONT.
Il s'agit des quartiers réservés de Dundee et de ses invités.
Grand salon. C'est ici qu'on se repose après les chasses, la salle est entièrement tapissée de trophées de chasse et d'une grande armoire fermant à clef où sont entreposées toutes les armes de Dundee. On y trouve : 2 Dragunov, 2 M16, 3 Riot Guns, 4 Carabines.

Chambre de Dundee et bureau. C'est dans le bureau que les joueurs peuvent trouver des coupures de journaux sur les activités du Serpent et les trafics de leur patron. Dans le tiroir du bureau se trouve un S & W 38.
Biblio. Rien d'intéressant dans cette pièce si ce n'est des milliers d'ouvrages, dont beaucoup sont des antiquités d'avant les glaces.
Chambre de Norma. Chambre banale de gros actionnaire. Dans le tiroir de la commande se trouve un Beretta.
La draisine. Elle fonctionne à l'électricité, soit par l'intermédiaire du réseau, soit grâce à des accumulateurs et des batteries qu'on charge sur le réseau lorsqu'il est alimenté ou directement à partir de l'Atari.
Lorsqu'elle roule sur ses accus, la draisine à une autonomie de 6 heures à petite vitesse (30 km/h).
L'habitacle est très rudimendaire : un peu à l'image de nos jeeps. Non chauffé, il faut garder sa combinaison en conduisant.
Le tableau de bord comporte simplement un levier de marche avant-arrière et accélération ainsi qu'une radio, très sophistiquée elle, qui permet de garder le contact avec l'Atari ou de transmettre en cas d'urgence un SOS sur toutes les fréquences, qui sera entendu dans un rayon de 100 km (ce qui est énorme compte tenu du recul de la technique des communications).
L'arrière est en transformé en break pour charger le gibier si on le souhaite. Tout l'habitacle est en tôle non peinte, brut, l'ensemble est froid et très bruyant.

DEER HUNTER

Norma Jane

Femme de Dundee et comme on le verra plus tard, meurtrière amatrice. Norma Jane : magnifique rousse aux yeux bleus est la fille d'une famille d'actionnaires australiens ayant fait faillite dans l'exploitation d'une concession dans la Dépression Indienne. Sous des dehors féminins et fragiles elle est animée par une formidable énergie et un goût de vivre forcené forgé dans les conditions impitoyables de la Dépression.
Norma Jane a 18 ans mais elle s'est promis, à la mort de ses parents alors qu'elle en avait 12, de devenir riche avant 20 ans et ce par tous les moyens. Elle n'est pas loin du but. Elevée dans un orphelinat de la Concession, elle travailla tout d'abord 2 ans comme hôtesse dans les trains avant de donner sa démission et, au grand étonnement de ses supérieurs, de payer la caution exigée pour toute rupture de contrat de la part du personnel de la traction dont les études ont été payées par la Compagnie. (En fait on croit savoir qu'elle « succomba » aux avances d'un vieux Pan-Américain éleveur de bœufs et lui extorqua l'équivalent de la caution en menaçant de tout révéler à sa femme ; l'affaire fut étouffée).
Norma Jane rencontra Dundee il y a 6 mois dans une réception où elle s'était glissée sans y être invitée. Comme le maître d'hôtel voulait l'expulser elle fit grand scandale en proposant de payer sa « place » par un strip ease qu'elle commença sous les regards courroucés des femmes des gros actionnaires de bonnes familles qui ne manquèrent pas de faire cesser le spectacle au grand dam de leurs époux.
Dundee fut amusé et la prit sous sa protection en même temps que dans son lit. Trois mois après ils se mariaient dans une station perdue non loin de l'ex-concession de ses parents : JC Station, tenue par des missionnaires Néo. Dundee avoue lui-même qu'à l'époque il se fit piéger par la belle aventurière et que ce mariage fut une erreur.
Mais cette relative réussite sociale ne satisfait pas cette belle ambitieuse qui maintenant vise plus haut.
La plupart du temps, Norma Jane se contente de jouer de ses charmes pour se faire aimer de son entourage. Son principal moyen pour arriver à ses fins est le charme, occasionnellement elle fait preuve d'autorité mais toujours en dernière solution.



Elle semble bien s'entendre avec tout le monde à une exception près Sam, le secrétaire/homme à tout faire de Dundee auquel elle voue une haine inexpugnable et qui le lui rend bien. En effet, il semble que seul Sam ait pu percer à jour les plans de la belle rousse, qui essaye depuis de le faire licencier.

Fiche de Norma Jane

Physi 11
Psyc 16
PdV 22
Mait 25
Adapt 15
Man 8
Pdep 36
Tend Comp/glace 3
Commu 18
Tech 9
Notes : Vertige & peur de l'eau

La rousse explosive

Norma Jane compte sur les joueurs, ou tout au moins sur l'un d'entre eux pour mettre en place un plan qui trotte dans sa tête depuis quelques temps.
Norma Jane n'est pas bête, elle est même loin d'être sotte et elle se rend bien compte que les liens du mariage ne sont pas assez solides pour retenir un homme comme Dundee et que ses charmes ne lui permettront pas longtemps de conserver sa place auprès du richissime actionnaire. Norma Jana va donc tenter de séduire un personnage (peut importe son sexe) ; elle est prête à tout et le convaincre d'assassiner Dundee afin de devenir l'héritière légitime de son fabuleux empire.

La rousse séductrice

Le GA (*non pas Gracile Azimuté !*) va donc choisir sa cible en tout début de scénario. Il peut la choisir lui même ou s'en remettre au hasard ou encore choisir le joueur ayant la « maîtrise de soi » la plus faible pour que la tentative ait le plus de chances de réussite.
On appliquera strictement les règles sur la séduction. Dès que le GA (*non pas Gothique Avantage !*) « sent » qu'un person-

nage est tombé dans les filets de la belle rousse il fait en sorte d'isoler les deux personnages pour que cette dernière expose son plan.
Deux possibilités vont alors s'offrir à notre machiavélique GA (*non pas Godelureau Adroit !*). Soit le personnage accepte le plan de Norma Jane et se débrouille pour l'exécuter. Soit il refuse vertueusement... et intelligemment et l'on verra la suite.

Le crime ne paie pas...

Si Dundee est victime d'une tentative d'assassinat de la part d'un joueur, il réagit comme il se doit en faisant appel au service de sécurité d'Africania qui emprisonnera immédiatement et pour une durée de 10 ans le criminel.
Les autres joueurs réagiront en « leur âme et conscience » et en fonction de la définition de leur personnage. Tout personnage convaincu d'avoir participé ou aidé de près ou de loin la tentative d'assassinat sera accusé de complicité et condamné *.

Le crime peut payer

Si Dundee est assassiné, le joueur jubile et s'apprête à profiter de son crime. Or, ici comme ailleurs le crime ne paie pas, ou alors il faut le faire faire par d'autres ! Car si les joueurs ou le joueur criminel accepte d'accompagner Norma Jane jusqu'à un dôme, la belle rousse aura tôt fait de les dénoncer à la sécurité comme les assassins de son cher et tendre époux !
La seule façon de s'en tirer pour les joueurs assassins sera donc, soit de se débarrasser de Norma Jane et de Sam et d'abandonner l'Atari dans les bas-fond d'un dôme. Soit de quitter le bord avant un dôme c'est-à-dire avant que Norma Jane ne les dénonce.

Du côté des honnêtes

Si un joueur refuse de participer au plan de la belle Norma Jane, cette dernière lui demande d'oublier cette conversation, fruit selon elle de sa passion pour le personnage qui lui fait oublier les règles les plus élémentaires de la morale (libre au pigeon de croire en la romance). Norma Jane de son côté essaiera immédiatement de se débarrasser de l'imbécile honnête amant (ou amante). Le moyen le plus simple sera de saboter sa combinaison au moment d'une sortie ou de simuler un accident de chasse. Sitôt dit sitôt fait, la belle Norma Jane se mettra immédiatement en chasse d'une autre proie pour faire aboutir son plan infernal.
Là encore la seule chance pour le malheureux honnête amant est de tout raconter à Dundee qui ne se fera pas prier pour agir rapidement en faisant débarquer la félone rousse au premier dôme venu. Ainsi se termineront les agissements malsains de Norma Jane la rousse au cœur de pierre (écrasons une larme émue).

Dundee

Armateur de l'Atari et richissime actionnaire de l'Australasie ; c'est lui qui organise le safari et engage les joueurs, c'est aussi lui dont la vie est menacée.
Dundee fit fortune dans le commerce des cadavres pour les sinistres chaudières de Lady Diana. Sa Micro-C[8] à la verticale de l'ancienne Indochine regorgeait de charniers glacés et il profita de cette aubaine pour en faire une des plus riches de la fédération. Depuis il voyage, laissant à un comité d'experts la charge de gérer ses affaires.
Le Kid, qui à une époque travailla dans la même branche d'activité rencontra plusieurs fois Dundee. Si un joueur pense à consulter les récents interviews du maître de la C[8] de la banquise il pourra lire quelques mots sur Dundee. Pour le Kid, *« Dundee est un capitaine d'industrie courageux et plein d'ambition qui tranche sur les actionnaires bornés et frileux des Compagnies continentales, il mériterait presque d'être un Banquisien ».*
De mauvaises langues et quelques journaux à scandales imprimèrent que Dundee avait trempé dans d'importants trafics d'héroïne du temps de la filière d'Atlantic Station (Voir scénario nº 1) mais aucun journaliste ne put jamais prouver ses dires et Dundee gagna tous ses procès.
Dundee est un petit homme (1m60) svelte et aux muscles secs mais bien développés. C'est un Eurasien aux cheveux plaqués noirs et curieusement, aux yeux d'un vert profond. Dundee est sportif et son intérêt pour la chasse est avant tout à prendre comme exploit humain. Dundee n'est affligé d'aucune faiblesse ou peur « classiques ». C'est-à-dire qu'il peut voyager hors des rails sans problème, ne nourrit aucune haine raciale vis à vis des Roux et n'a qu'une peur modérée de l'eau.
Par contre Dundee est un joueur dans l'âme. Si un autre participant est affligé de cette même faiblesse les voyages à bord de l'Atari se passeront en parties sans fin. Dundee ne nourrit pas de passion particulière pour le régime des glaces et même, à bien des égards il trouve que ce système ainsi que la présence des glaces sont une aberration pour l'homme. Mais Dundee ajoutera aussitôt qu'il ne croit pas à une autre société pour l'instant et *« que tout autre changement amènerait une vie encore plus terrible et puis après tout, n'est-ce pas grâce aux glaces que j'ai fait fortune ? »*
En résumé Dundee est plutôt un cynique sympathique, toujours le mot pour rire, ne respectant rien et surtout pas les autorités ni les institutions ; il se révèlera bon vivant et bon camarade de chasse. Mais en affaires ou aussitôt que ses intérêts sont menacés il devient sans pitié et n'accorde que très peu de prix à la vie d'un homme.
L'attitude de Dundee vis à vis des Roux est tout à fait honorable. Il les considère comme de véritables descendants des hommes et accepte totalement leur présence ainsi que celle de demi-roux. Simplement, en bon homme d'affaires, ils ne l'intéressent pas. Les Roux, c'est bien connu ne pouvant être d'aucun bénéfice sauf pour les esclavagistes et les trafiquants, ce qu'il se refuse d'être. Par contre il condamne très sévèrement les Adorateurs du Soleil et plus particulièrement les Rénos de Fraternité I, les jugeant de dangereux fanatiques près à sacrifier des millions de vies humaines pour une chimère.
S'il remarque le manège de Norma Jane autour d'un ou d'une des joueurs(euses) il demande simplement qu'on soit discret. D'ailleurs, ajoute-t-il à l'intention du nouvel élu, Norma Jane est une vipère plus dangereuse qu'un cobra (sic) et il avait l'intention de demander le divorce à la fin de ce safari. Les joueurs seront en droit de demander une explication à propos des « Vi paires » et des « Ko Bra », car après tout ces reptiles n'existent plus que dans quelques rares zoos.
A la suite de la première tentative d'assassinat Dundee déclare qu'il a donné des ordres depuis très longtemps pour que sa mort ne reste pas impunie et, ajoute-t-il, *« avec l'argent dont je dispose, il faut bien comprendre que mes assassins joueront contre 200 ou 300 millions de dollars, c'est à dire contre le Pouvoir. Un mois, un an après ma mort, au coin d'un quai, à KMpolis ou au fin fond de la Sibérienne on les retrouvera et puis rideau, on n'échappe pas à la force de l'argent, même au delà de la tombe ! ».*
Cette petite mise en garde est en fait dirigée contre les joueurs susceptibles d'accepter le marché de Norma Jane, et contre Norma Jane elle-même. Les joueurs doivent comprendre qu'accepter le plan de la belle rousse s'est automatiquement courir à la mort.

Fiche de Dundee

Phys 16
Psyc 18
PdV 32
Mait 36
Adapt 12
Man 11
Pdept 96
Tend Lib/glace 3
Commu 17
Tech 18
Notes Joueur et peur du soleil

Sam

Sam est à la fois le cuisinier et le valet de chambre de Dundee. C'est surtout aussi son homme de confiance et son confident. On dit que Dundee le sauva de l'esclavage dans les mines de pavots du Triangle d'Or, à moins qu'il ne s'agisse de ses propres mines de cadavres. En tout cas Sam voue une adoration sans faille à son maître, prêt à se faire couper en morceaux pour lui. Louable intention car Sam n'est pas très violent, mais extrêmement cultivé, d'une patience infinie et d'un sang-froid à toute épreuve.
Il vous une haine et un profond mépris à Norma Jane qu'il a tout de suite percée à jour ; Norma Jane le lui rend bien d'ailleurs et s'obstine à le traiter comme un vulgaire domestique un peu demeuré alors qu'il est bien plus que cela.
Sam est relativement libre vis à vis de son maître qui le traite comme un secrétaire et un ami. Il ne se gêne donc pas pour dire ce qu'il pense de Norma Jane. Par contre il reste de marbre si on l'interroge sur Dundee. Si les Tueurs sont identifiés, Sam, à l'inverse de son maître, prendra la menace très au sérieux mais refusera obstinément d'en expliquer la raison.
Il ne participera pas aux chasses, préférant de loin rester à bord de l'Atari.

Fiche de Sam

Physi 10
Psyc 15
PdV 20
Mait 25
Adapt 18
Man 17
Pdept 80
Tend Comp/glace 4
Commu 13
Tech 15
Notes Absence de rails et superstitieux

Notes : Tous ces renseignements ne sont bien sûr, pas disponibles pour les joueurs sauf s'ils se lancent dans une minutieuse enquête sur le passé de leur patron et de ses compagnons. Par contre, on s'inspirera de ces quelques notes pour jouer ces PNJ avec le plus de réalisme possible en glissant de temps en temps une information, lâchée comme par mégarde par Dundee ou Norma Jane ou bien en permettant qu'un joueur gagne l'amitié de Sam et que ce dernier lui fasse quelques confidences sur sa patronne ou l'origine de la fortune de son patron.
L'Atari possède une petite bibliothèque où les joueurs pourront trouver des articles sur le mariage de Dundee et les sources de sa fortune, ainsi que, en cherchant bien (demander un test) une coupure d'un journal à scandale soulevant les hypothèses quant aux trafics de drogue de Dundee.
Si les joueurs fouillent pour une raison ou une autre la chambre de Dundee et plus particulièrement son secrétaire, (le meuble pas le personnage), ils pourront trouver après un test positif un morceau de papier froissé portant mention du signe du Serpent (voir le chapitre les Assassinats).

Jean-Pierre Pécau

* *A cet égard un module spécial sortira à la rentrée chez Jeux Actuels il s'intitule les TRAINS BAGNES et comporte tout ce qu'il faut savoir pour poursuivre une campagne, alors qu'un ou plusieurs personnages tombent sous le coup d'une arrestation et d'une condamnation au sinistre Train-Bagne.*

Cette courte aventure est prévue pour 5 personnages de Légendes Celtiques. Ceux présentés dans l'introduction ne le sont qu'à titre indicatif et ne sont donc pas des personnages pré-tirés.

L'histoire qui va vous être contée débute à Taganis, un petit village d'Armorique. Rien ne prédestinait ses habitants à une telle aventure, mais les dieux en avaient décidé bien autrement.

C'est ainsi que depuis un mois, la pluie s'abattait sans relâche sur la région...

Rapprochons-nous de Taganis, et plus précisément de la demeure de Senus, le chef du village.

— ***Senus*** : *Kerav, mon fils, va chercher Iccis notre druide, Pinamas son fils, Orgerix le guerrier, Norcion le futé et Eporix le fils de notre barde, car le moment est venu de vous confier ce que Iccis et moi-même pensons : nos craintes et nos espoirs.*

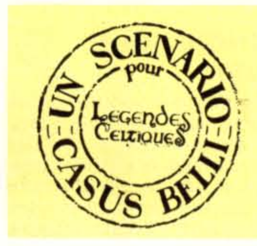
Kerav sort en courant, et avec sa diligence habituelle, réunit tout le monde en très peu de temps. Chacun apparaît bientôt, trempé, sur le seuil de la demeure et s'approche vivement pour se serrer près du feu.

Le vent hurle au dehors, telle une plainte, un râle venu de l'Autre Monde. A ce bruit froid et monotone, s'ajoute le fracas de la mer, de ses vagues qui se déchaînent, qui se brisent sur les rochers. Et le tumulte enfle de plus en plus au cours des jours... La voix de Senus rompt soudain le charme, repoussant une fois encore cette « obscure tristesse » qui se dépose peu à peu sur toute chose.

— ***Senus*** : *Voilà des jours, un orage s'abattait sur notre village, quoi de plus normal, mais voilà un mois qu'il dure et rien ne semble vouloir l'arrêter. La situation devient difficile, bon nombre de nos marins, parmi les meilleurs, ont été happés par ce temps maudit. Même Corclis, le marin d'entre les marins, lui qui jamais ne fut surpris par la tourmente, a disparu, nous n'avons pas même retrouvé son navire. De plus, les marchands qui fréquentaient nos routes ne peuvent plus atteindre notre village, ils s'enlisent bien avant ; nos quelques champs sont immergés, la chasse est devenue difficile, les chasseurs s'embourbent, et les animaux quittent la région. Nos réserves s'amenuisent, nous ne pouvons plus être approvisionnés. A cela s'ajoute la naissance d'un mouton à cinq pattes et les fausses couches mystérieuses de toutes nos femmes enceintes. La pluie ravage les arbres, les routes, mais aussi les hommes. Beaucoup désirent partir, on murmure bien des choses et parfois je suis tenté de les croire. Aussi hier, j'ai eu ici et dans le secret, un long entretien avec Iccis notre druide. On parle d'une brèche dans la voûte céleste, ce n'est pas loin de la vérité. Iccis je te prie de leur expliquer.*

— ***Iccis*** : *Senus vient de vous faire un résumé succint de la situation, à cela j'ajouterais que LE CIEL MENACE REELLEMENT DE NOUS TOMBER SUR LA TETE !*

Depuis plusieurs jours, l'équilibre naturel a été rompu. C'est l'œuvre de la magie maudite, celle employée par les magiciens, par les sorciers. Car ces derniers ne se soucient que d'eux mêmes et de leur puissance et non de l'équilibre primaire, si fragile. Je soupçonne le sorcier Cotteus d'être derrière cette infamie, qu'il soit maudit ! Voilà bien des années, je n'avais alors que cinq ans, il fut chassé du village pour pratique de la magie maudite. Il se replia dans les marais, on se hâta alors bien vite d'annoncer sa mort. Je pense qu'il en est autrement et qu'aujourd'hui, il prend sa revanche. Mais s'il réussit à dominer à ce point l'art de la magie maudite, il disposera bientôt d'une puissance plus forte que ma science, mais ne pourra lutter contre la connaissance druidique. Aussi dès demain, vous partirez rejoindre Graolus le druide qui vit retranché dans l'île de Branz à deux jours de voile d'ici. Durant ce voyage, j'emploierai mon pouvoir pour calmer les éléments afin de faciliter votre voyage maritime, j'espère que la déesse Mère veillera sur vous.



— ***Senus*** : *Mais Graolus est mort et si Cotteus vivait encore il aurait plus de cent vingt ans.*

— ***Iccis*** : *Un grand druide ne meurt jamais, il devient insaisissable et invisible. Aussi je souhaite que Graclus veuille bien vous aider. Quant à la magie maudite, elle permet aux plus grands une parodie de vie éternelle. Maintenant l'espoir repose sur vous. Chacun a été choisi pour ses qualités, sachez vous servir d'elles au bon moment, et n'oubliez pas que la seule force n'est jamais profitable. Il se fait tard, que chacun*

regagne sa demeure. (Il se lève, s'approche de chaque personnage et lui donne une feuille). *Cette feuille permet un profond sommeil, mangez-la ce soir en vous couchant.*
Ainsi finit, l'un des conseils les plus graves de Taganis.
Le lendemain, le village fournira les produits nécessaires au voyage et tout objet désiré par un personnage dans la limite des moyens du village. Il faudra rappeler aux joueurs qu'ils doivent traverser un terrain boueux long d'un kilomètre avant d'atteindre la mer, où ils partiront sur un bateau que le marin de l'équipe manœuvrera.

VOYAGE EN MER

La marche et l'embarquement

Pour atteindre la côte, les personnages ont le choix de la vitesse de marche employée. Le tableau ci-dessous permet de déterminer la fatigue et le temps en fonction de la vitesse.

- Marche normale : Fatigue : 12, Souffle permanent : 0, durée du trajet : 1 heure.
- Marche accélérée : Fatigue : 18, Souffle permanent : 5, durée du trajet : 1/2 heure.

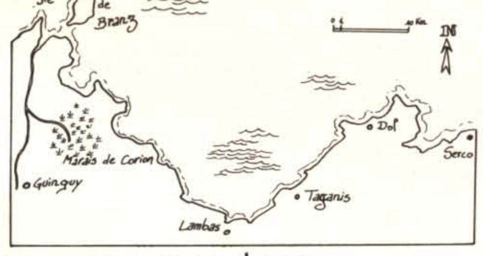
Près de la côte est mouillé le fier navire prêté aux personnages. C'est un bateau de pêcheur, tout en bois, possédant une voile. Il semble assez résistant et ses huit mètres permettent d'embarquer six passagers et l'équipement nécessaire à son maniement (voiles, cordages etc...).
Pour l'atteindre, il faut rentrer dans l'eau jusqu'au torse.
Dès que les préparatifs sont achevés, Iccis prévenu par la voix des airs apaisera la mer, afin que le bateau puisse s'éloigner sans se fracasser contre les rochers. Commence alors la traversée.

La traversée

Pour le scénario, il faut qu'un des personnages soit marin (Taganis est situé près de la mer), c'est à lui que revient la dure tâche de mener le bateau intact, ainsi que son équipage, jusqu'à l'île de Branz. Pour tous les jets « Manœuvrer un bateau » de ce scénario, vous appliquerez les bonus/malus suivants :
— Pas d'aide extérieur : — 5
— 1 homme d'équipage : — 3
— 2 hommes d'équipage : — 2
— 3 hommes d'équipage : + 0
— 4 hommes d'équipage : + 2
Vous pouvez, bien sûr, accorder d'autres bonus (ou malus) d'après l'attitude des personnages.
Pour effectuer cette traversée, deux possibilités s'offrent au marin.
— une traversée hauturière (haute mer).
— une traversée côtière (près des côtes).
Chacune des deux possède des avantages et des inconvénients. La traversée hauturière est la plus rapide si on ne se perd pas la nuit, la traversée côtière permet de ne pas se perdre mais est plus dangereuse à cause des récifs.

La traversée hauturière

Toutes les heures, le marin fait un jet sous la compétence « se Repérer : avec comme bonus/malus :
— En plein jour : + 5
— En soirée : + 0
— La nuit : — 5
(Le malus de la nuit n'est pas appliqué s'il réussit un jet d'astronomie). En cas d'échec, se reporter au tableau des dérives.



Toutes les quatres heures, le marin fait un jet « Manœuvrer un bateau », la mer étant forte. En cas d'échec, l'effet dépend de la marge d'échec :
1 à 2 : le bateau est ébranlé par une forte vague, les personnages sur le pont tirent un jet d'équilibre à + 5. En cas d'échec se reporter au paragraphe « Chute ».
3 à 5 : même cas mais sans bonus pour le jet d'équilibre.
6 à 8 : même cas mais avec un malus de 3.
9 à + : même cas mais avec un malus de 5. Le bateau a, de plus, une chance sur dix d'avoir une voie d'eau bénine.

La traversée cotière

Dans cette traversée, les probabilités de se perdre sont plus faibles, par contre le risque de couler existe. Toutes les quatre heures un jet « se Repérer » sera tiré par le marin, avec comme bonus/malus :
— En plein jour : + 7
— En soirée : + 3
— La nuit : — 2
(Un jet réussi d'astronomie annulera le malus dû à la nuit).
En cas d'échec se reporter au tableau des dérives.
Toutes les deux heures, le marin fera un jet de « Manœuvrer un bateau », avec les bonus/malus indiqués au début du paragraphe « Traversée ». Il peut obtenir un bonus de + 3 de jour, si un personnage se met à l'avant du navire. En cas d'échec, le navire rencontrera un récif. Pour déterminer les dégâts, additionner 1d6 à la marge d'échec et se reporter au tableau ci-dessous.
2 à 3 : choc, les personnages font un jet d'équilibre à + 5. En cas d'échec se reporter à « Chute ». Quant au bateau, il encaisse le choc.
3 à 4 : même cas mais sans bonus pour le jet d'équilibre.
5 à 7 : le choc est rude, jet d'équilibre sinon chute. Une voie d'eau bénine apparait.
8 à 10 : le choc est très rude, jet d'équilibre à — 3 sinon chute. Une voie d'eau importante apparait.
11 à 13 : le choc est très rude, jet d'équilibre à — 3 sinon chute. Une voie d'eau inquietante apparait.
14 à + : le choc est renversant, jet d'équilibre à — 5 sinon chute. Une voie d'eau fort inquietante se révèle.

Effets des voies d'eau

Au départ, le bateau possède 10 pts de flottabilité.
— **Bénine :** Possibilité de réparer la coque sans difficulté. Perte de 1 pt de flottabilité par 10 minutes.
— **Importante :** Possibilité de réparer si l'on réussit un jet de mécanique. Perte de 1 pt de flottabilité par 5 minutes. Il y a une chance sur 10 par minute qu'elle devienne inquiétante.
— **Inquiétante :** Possibilité de réparer si l'on réussit un jet de mécanique à — 3. Perte de 1 pt de flottabilité par minute. Il y a une chance sur six par minute qu'elle devienne fort inquiétante.
— **Fort inquiétante :** Sa réparation nécessite trois hommes et un jet de mécanique à — 5 réussi. Perte de 3 pts se flottabilité par minute. Il y a une chance sur six (par minute) que la coque cède et que le bateau coule. Dans ce cas les personnages se retrouvent bien vite à l'eau. Ils devront alors nager jusqu'à la rive (environ un kilomètre). Tirer un jet « Nager » toutes les dix minutes. En cas d'échec se reporter au paragraphe « Un homme à la mer ». Les personnages perdront 15 pts de souffle par heure et parcoureront un kilomètre par heure. S'ils s'accrochent à des débris flottants, ils échappent à la noyade (s'ils ne sont pas inconscients). Ils perdront dix pts de souffle par heure de nage (1 pt de souffle sinon) et parcoureront 1/2 kilomètre par heure.

Tableau des dérives

La dérive dépend de la marge d'échec. Seule une marge de réussite d'au moins 5 permet au bateau de retrouver la bonne route. Sinon le marin prendra la nouvelle route sans se douter du changement de cap.
1 à 2 : Dérive de 5 degrés.
3 à 4 : Dérive de 10 degrés.
5 à 7 : Dérive de 15 degrés.
8 à 9 : Dérive de 20 degrés.
10 à + : Dérive de 25 degrés.

Chute

Si le personnage rate son jet d'équilibre, il se retrouve allongé sur le pont. Voyons maintenant s'il tombe à l'eau. Pour cela, il tire un jet de réflexe. En cas d'échec, le voilà mouillé.

Un homme à la mer

Le personnage à l'eau, se voit obligé de nager. A chaque minute, il tirera un jet « Nager », s'il reste sur place. S'il décide de nager dans une direction les jets sont espacés de 10 minutes.
— Premier échec : il surnage.
— Second échec : il boit la tasse (perte de 3 pts de souffle).
— Troisième échec : il se noie (perte de 3 pts de souffle par seconde).
Si il crie, il subit un malus de 2.

Récupération d'un homme à la mer

Les marins voulant récupérer un homme tombé à la mer doivent dans un premier temps le repérer. Tirer un seul jet pour le groupe (sur celui qui a le plus grand score dans la compétence avec un bonus de 2). Ne pas oublier la visibilité qui entre en compte, pour cela ajouter :
— En plein jour : + 5
— En soirée : + 2
— De nuit : — 7
(Et uniquement s'il crie, sinon il est indétectable).
Si on réussit à le localiser, il faut ensuite s'en approcher. Le marin fait un jet sous « Manœuvrer un bateau ». En cas d'échec, le bateau perd 5 minutes de manœuvres avant de pouvoir tenter de nouveau l'approche. Si le

bateau réussit l'approche, il faut maintenant repêcher le nageur, un second jet est demandé. En cas de réussite, le nageur regagne le pont, sinon les conséquences dépendent de la marge d'échec.
Si elle est inférieure ou égale à six, le bateau passe près du nageur sans pouvoir le saisir, et perd cinq minutes avant de pouvoir tenter une nouvelle approche.
Si elle est supérieure à 6, le bateau heurte le nageur, occasionnant 2d6 pts de souffle, et perd ensuite 5 minutes en manœuvre avant de pouvoir retenter une approche.

L'ILE DE BRANZ

L'île se dresse, émergeant des flots. Les éléments semblent se calmer à son contact, les vagues meurent lentement sur ses plages. Beaucoup d'oiseaux ayant fui l'orage sont venus trouver refuge sur l'île de Branz. Les personnages abordent le rivage sans difficulté, et goûtent enfin les joies de la terre ferme. L'île est rocheuse, pourvue d'une végétation fournie, en autre un petit bois près d'un lac d'eau douce.
Les oiseaux ne sont pas farouches car ici l'homme ne peut pas faire de mal à la nature. Les personnages sont ainsi laissés à eux-mêmes durant deux heures, ils peuvent boire l'eau du lac et manger des fruits. Mais s'ils décident les actions suivantes (ou similaires) reportez-vous au paragraphe correspondant.

■ **Chasser.** Si un personnage envisage cette action, il commence à perdre un point de souffle jusqu'à évanouissement (ne se reporte pas en fatigue) ou tant qu'il ne touve pas cette idée stupide.

■ **Manier une arme contre un arbre.** Une arme ou toute action offensive. Si c'est un chêne (1 chance sur 12), la mort est immédiate, sinon il subit un choc de 20 points de souffle, puis perd 1 point de souffle par seconde jusqu'à l'évanouissement (la moitié se reporte en fatigue).

■ **Creuser.** Perte d'un point de souffle toutes les dix secondes.

■ **Allumer un feu sans toutes les précautions.** Un maximum de précautions se traduit par la mise en place de pierres autour du foyer, de l'eau pour l'éteindre, etc... Si ces précautions ne sont pas prises, un vent éteindra le feu naissant.

Après deux heures d'attente, les oiseaux s'envolent soudain, les animaux s'éloignent, un silance impressionnant règne alors sur l'île. Un vieil homme s'avance, ses pas sont à peine perceptibles.

— **Graolus :** *Vous voilà donc, Kerav fils de Senus, Pinamas fils de mon ami Iccis, Ogerix le guerrier, Norcion le futé, et Eporix le barde.*
Ainsi vous craignez que le ciel ne s'effondre, et bien vos craintes sont fondées. Iccis a deviné la provenance du mal mais non les raisons. Sachez que Cotteus a depuis bien longtemps oublié le village de Taganis. Aujourd'hui vous ne subissez que ses rêves de puissance. Il a tenté d'ouvrir un passage entre les deux mondes mais n'a pas réussi à contrôler une telle magie. Maintenant la magie de l'autre monde se déverse à travers son corps. Il n'existe qu'un seul moyen de refermer ce passage : tuer Cotteus. Cette mission est fort périlleuse car je ne peux prédire ce que vous rencontrerez dans le marais de Corion, sachez seulement qu'un épais brouillard le recouvre depuis trois semaines. Il faut vous dépêcher, l'équilibre est rompu et le chaos menace. Reposez vous sur l'île et repartez au plus vite, ma bénédiction sera sur vous. (Bénédiction page 80, facteur bravoure + 3, durée 1 jour).
Il se retourne, s'éloigne, et disparaît bien vite.

Nouvelle traversée

Elle s'effectuera sans incident, Graolus veille sur le navire.

LES MARAIS

Le chemin des marais

La progression des personnages est difficile : les pieds s'enfoncent profondément dans la boue, et il est impossible d'avancer silencieusement. Malgré tout, le chemin est sans danger (à part peut être une chute dans la boue).

● Marche normale : Fatigue : 12, Souffle permanent : 0, durée du trajet : 1 heure.

● Marche accélérée : fatigue : 18, Souffle permanent : 5, Durée du trajet : 1/2 heure.

A l'approche des marais, les personnages souhaitent soudain repartir et rejoindre la chaude demeure familiale plutôt que de s'enfoncer dans cette brume oppressante. Chaque personnage fait un jet sous la volonté de + 3 (bénédiction) ; un jet raté entraîne un état — 25 % dû à la peur. Ce jet sera tiré chaque heure (les états ne s'additionent pas).
La progression dans les marais est très éprouvante. De plus s'orienter dans une telle brume est héroïque ; néanmoins les jeteurs de sort sentiront la présence d'un passage. Pour déterminer leur degré de perception, ils font un jet sous le pouvoir correspondant à leur discipline (pouvoir druidique, pouvoir bardique, etc...), ensuite reportez vous au tableau ci-dessous.
Marge de réussite du jet sous le pouvoir :
— **à 6 :** pas de direction ressentie
— **5 à — 4 :** direction avec une erreur de 40 degrés.
— **3 à 0 :** direction avec une erreur de 25 degrés.
1 à 2 : direction avec une erreur de 15 degrés.
3 à 6 : direction avec une erreur de 10 degrés.
7 à 0 : direction avec une erreur de 5 degrés.
0 à + : direction juste à quelques degrés près.

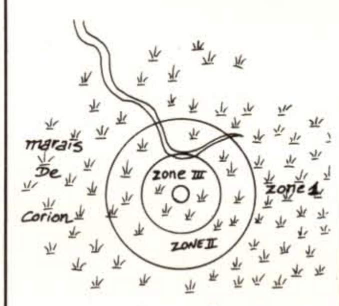
Description du marais

Le marais est actuellement peuplé d'hommes-serpents, plus particulièrement en son centre, à l'endroit du passage. Le marais a progressé depuis l'ouverture de la brèche entre les deux mondes. Un des personnages (au choix du maître) le remarquera. La pourriture s'est propagée, cause de l'épouvantable odeur qui règne. Le plan du marais (voir plus loin) est divisé en trois zones qui correspondent à l'avance dans le chaos. La description du MJ devra faire ressortir cette progression pénible.

● Marche normale : Fatigue : 12, Souffle permanent : 0, durée : 1 heure.

● Marche accélérée : Fatigue : 36, Souffle permanent : 5, durée : 1/2 heure.

Les valeurs données correspondent à 2 kilomètres parcourus.



Magie dans le marais

Si un sort est lancé dans les zones 2 et 3, un bonus de 2 est accordé aux chances de réussite du sort, mais un malus de 2 est imposé aux chances de contrôle (cela est dû à la présence du passage). Exemple : Pinamas jette un sort avec une maîtrise de 12, il a 14 chances sur 20 que le sort se déclenche mais seulement 10 chances sur 20 de le contrôler. Si le sort n'est pas contrôlé le maître décidera des effets, cependant ne pas le contrôler n'implique pas nécessairement qu'il se retourne contre le lanceur.

Rencontre dans le marais

Les rencontres dépendent de l'endroit où se trouvent les personnages. Pour connaître les rencontres tirez 2d6, et reportez vous au tableau correspondant à la partie.

Tableau I

2	Rien
3	Rien
4	Rien
5	Rien
6	Rien
7	Rien
8	Rien
9	1 homme-serpent
10	2 hommes-serpents
11	3 hommes-serpents
12	9 hommes-serpents

Tableau II

2	Rien
3	Rien
4	Rien
5	Rien
6	Rien
7	Rien
8	1 homme-serpent
9	3 hommes-serpents
10	4 hommes-serpents
11	8 hommes-serpents
12	9 hommes-serpents

Tableau III

2	Rien
3	Rien
4	Rien
5	Rien
6	Rien
7	1 homme-serpent
8	1 homme-serpent
9	2 hommes-serpents
10	4 hommes-serpents
11	6 hommes-serpents
12	Snix le mage et 5 hommes-serpents

Rencontre de Snix et de Cotteus

Si les personnages n'ont pas déjà rencontré Snix et ses 5 hommes-serpents, ils auront « la joie » de le trouver près du corps de Cotteus. Il s'en suivra un combat (les hommes-serpents détestent les hommes). Si un personnage parvient à tuer Cotteus (qui git inconscient) le passage se refermera, Snix tombera dans un coma profond, et tout homme-serpent combattra en état — 75 % (— 7 sur les compétences).

Brève histoire de Cotteus

Cotteus est un magicien qui a débuté très tôt, ayant des dons assez remarquables pour la magie. Mais sa mégalomanie l'a perdu ; dans un premier temps il fut expulsé de Taganis, et se réfugia dans les marais. Là il continua à étudier la magie, progressant rapidement. Après une dizaine d'années passées au fond de ces marais, lui vint une idée démente : ouvrir une brèche entre les deux mondes, et disposer ainsi d'un pouvoir qu'aucun magicien n'avait osé imaginer. Mais cette folie le plongea dans un coma profond, car il ne put ni contrôler ni supporter un tel afflux de magie.

Les hommes-serpents

Les hommes-serpents sont une race très ancienne qui attend son heure pour reprendre sa domination sur la terre. Il existe deux catégories d'hommes-serpents : les magiciens, à tête de serpent et corps d'homme et les guerriers, à tête et torse humains, et au bas du corps reptilien.

Snix

C'est le chef et le magicien des hommes-serpents. Il rêve de régner lui-même sur la terre. Aussi lorsqu'il a découvert le passage, s'est-il empressé de réunir une cinquantaine de guerriers afin de préparer le terrain.
Quand le groupe sera confronté à lui, il aura déjà utilisé des sortilèges et sa fatigue sera à 60. Snix connaît tout de la magie utilisée par ceux de sa race.
Vous trouverez l'ensemble des caractéristiques des hommes-serpents dans le livret des Légendes celtiques.

Eric Maloyer

Ce scénario est prévu pour un groupe de 4 ou 5 aventuriers de Advanced Dungeons & Dragons de niveau 5 environ. Pour le jouer, le Fiend Folio peut s'avérer utile, en plus des règles habituelles.

UN SCENARIO pour AD&D™ CASUS BELLI



Quitte ou double

Cette aventure est divisée en trois parties. Dans la première, les personnages arrivent à Arcadus, la cité des jeux, et découvrent ses délices... et certains de ses pièges. Dans la seconde partie, ils sont engagés par Simion, le magicien-conseiller du maître de la ville, et sont chargés d'enquêter sur la chance extraordinaire dont fait preuve au jeu un certain Alham, un vieillard sénile qui est en train — mine de rien — de ruiner la ville. Enfin, après s'être renseignés, ils doivent visiter la demeure d'Alham, en l'absence de son propriétaire, pour découvrir l'étonnant secret qu'elle dissimule...

La ville qui est décrite succinctement dans ce scénario peut donner lieu à bien des aventures. C'est pourquoi le MD a tout intérêt à rajouter des détails de son invention à ce canevas de base.

I — LA CITE DES DELICES

Après avoir voyagé pendant des semaines au travers de contrées arides, les aventuriers arrivent un beau jour en vue d'Arcadus, la célèbre Cité des Délices. La première chose qu'ils remarquent, alors qu'ils sont encore à une certaine distance de la ville, c'est le mur d'enceinte d'une hauteur impressionnante (60 pieds), entièrement construit en pierre jaune qui semble briller des feux de l'or sous les rayons du soleil. Comme ils s'approchent, les personnages remarquent les nombreux suppliciés qui « ornent » le haut des remparts (des tricheurs !), certains gémissent encore, alors que d'autres ne sont déjà plus que des squelettes nettoyés par les vautours qui vivent en colonies autour de l'agglomération. Les aventuriers sont accueillis aux portes de la ville par une troupe d'une trentaine de gardes (guerriers niveau 5 armés de hallebardes et d'épées longues). Ces derniers les soumettent aux formalités d'usage (voir l'encadré Arcadus la Magnifique). Tout en expliqnant les motifs qui les amènent en ces lieux, les personnages peuvent observer l'activité qui règne au portail :

— Un nain entièrement nu, le dos couvert de zébrures dues à des coups de fouet est chassé de la ville par une patrouille. (Mauvais joueur, il a été condamné par les sergents des jeux à la « Confiscation Totale » de ses biens, et comme il n'était pas poli, il a eu droit au fouet.)

— Une troupe d'une dizaine d'orcs passe à côté d'eux sans leur prêter attention et sortent de la ville avec un air réjoui. Un ogre discute avec des gardes qui refusent de le laisser entrer avec son sac dont dépasse un pied humain. (S'ils sont questionnés, les gardes expliqueront que la ville est soumise à un « Pacte Sacré » qui impose à toutes les races humanoïdes de vivre en paix à l'intérieur de ses murs.)

La traversée de la ville

Passée la porte, les aventuriers se retrouvent pris dans le brouhaha qui anime en permanence le quartier des étrangers. Première difficulté : trouver des chambres. Il leur faudra faire 1D10 auberges avant d'en trouver, et encore ils devront payer cher et rubis sur l'ongle !

Dans le quartier commerçant, un petit homme gras aux cheveux très longs les accoste. Il prétend s'appeler Mirias et être guide patenté. Si les personnages l'engagent (pour 10 pièces d'or par jour), il les guidera et les ammènera dans tous les lieux les plus mal famés, les plus dangereux et les moins honnêtes. Il les incitera en permanence à jouer, réclamant sa part quand ils gagneront quoi que ce soit...

Note pour le MD : Pris dans la cohue, ne doutons pas que les personnages vont commettre des impairs, alors ne vous privez pas du plaisir de causer des « indicents » dont ils devront se tirer par leurs propres moyens. En voici quelques exemples :

— Demandez aux joueurs de faire un jet sous leur Dextérité. Si l'un d'entre-eux le rate, cela signifie qu'il vient de bousculer l'étal d'un marchand (de « Potion de Chance », par exemple). Le marchand exige une réparation immédiate du préjudice subi (100 pièces d'or) et commence à ameuter la foule. Les joueurs doivent payer ou se frayer un passage dans la foule à coups d'épée avant qu'une patrouille de la garde n'arrive et les emmène au tribunal où ils seront jugés... et condamnés à une forte amende (200 pièces d'or).

— Un passant accuse un personnage de lui avöir volé sa bourse (ce qui est bien possible, après tout, puisque les voleurs peuvent s'en donner à cœur joie dans une telle cohue). Il exige qu'elle lui soit rendue ou bien il va faire un malheur... Le passant n'est autre qu'un ogre très agressif (AC : 5 ; Pts de Vie : 28 ; Dommages : 1-10).

Dans l'enfer du jeu

Après avoir traversé le fleuve Ornas aux eaux malodorantes, en empruntant l'un des ponts surpeuplés qui l'enjambent, les aventuriers se retrouvent vite dans le quartier des plaisirs. Ici, l'agitation urbaine est à son comble. Des jeunes femmes (orcs-femelles, ogresses, etc...) invitent les badauds à entrer dans les Palais des Jeux, sortes de casinos où il est possible de

jouer, de boire et de se faire escroquer par tous les filous possibles et imaginables. Il y a fort à parier que les joueurs voudront tenter leur chance, alors voici quelques « amusements » à leur proposer :

La roulette de Beckemuth

C'est une version simplifiée de la roulette que nous connaissons actuellement. Vous pouvez redessiner à une plus grande échelle, le plateau de jeu présenté ci-dessous pour permettre à vos joueurs de visualiser correctement les choses.

PAIR		IMPAIR	
1	6	11	16
2	7	12	17
3	8	13	18
4	9	14	19
5	10	15	20

Les joueurs peuvent parier sur une couleur (les chiffres de 1 à 10 sont « rouges » et de 11 à 20, ils sont « noirs »), sur pair ou impair, ou sur un nombre bien précis. Pour parier, il suffit de préciser sur un morceau de papier la somme que l'on met en jeu et de poser ce papier sur la case correspondante du plateau de jeu. Le croupier (le maître de jeu) n'a plus alors qu'à prononcer la bénédiction rituelle — *« lhégeussonfé ! Rhieneuvahplü ! »* — et à lancer un dé à vingt faces. Selon le résultat du jet, les joueurs peuvent gagner 2 fois leur mise pour une couleur ou « pair-impair » et 5 fois leur mise si c'est le bon numéro qui sort.

Le Bouthral

C'est un jeu de dé qui se pratique avec des dés à six faces. Chaque joueur pose un dé à six faces sur un papier portant inscrit le montant de sa mise. Le « croupier » (toujours le MD !) lance alors trois dés. Si le dé d'un joueur indique le même résultat que l'un des dés du croupier, il gagne deux fois sa mise. S'il indique le même résultat que deux des dés du croupier, les gains sont de dix fois la mise. Et si le croupier obtient trois fois le même nombre et que l'un des joueurs a choisi ce nombre, c'est cent fois la mise qui est gagnée !

Sinon, bien sûr, tout est perdu...

Les Machines à Chance

Ces machines en bois et en bronze ressemblent en tous points à nos machines à sous. Il suffit de glisser une pièce d'or dans une fente et de tenter sa chance. Le maître de jeu n'a qu'à lancer successivement trois dés en annonçant leurs résultats (dés à six faces). Si le joueur obtient deux six, il gagne cinq fois sa mise. S'il obtient 3 chiffres similaires, il gagne dix fois sa mise. S'il réussit à obtenir trois 6, c'est quinze fois la mise qui est emportée. Bien évidemment, il ne peut y avoir qu'un seul joueur à la fois par machine. Par contre, il y a des centaines de machines dans chaque Palais des Jeux.

Les paris

On parie sur tout et sur rien à Arcadus ; s'il va faire beau ou pleuvoir, quelle sera la couleur du costume du prochain client de la maison. Les courses d'escargots sont également très en vogue. Pour jouer, il suffit d'acheter un « champion » (5 pièces d'or) et de parier le montant que l'on veut sur sa victoire. Pour simuler la course, chaque participant lance trois fois 1D20. Celui qui totalisera les meilleurs scores remportera la moitié du total des mises des joueurs. L'autre moitié allant dans la poche du tenancier du Palais des Jeux...

Note pour le maître : Sauf en ce qui concerne les courses d'escargots, tous les jeux d'Arcadus sont truqués ! Chaque fois que vous effectuez un jet de dé, dissimulez le résultat derrière votre paravent et annoncez ce que vous voulez. Au début, laissez les joueurs gagner un peu d'argent, ensuite... essayez de les ruiner. N'oubliez pas de décrire l'atmosphère surchauffée qui règne dans les Palais des Jeux, où les joueurs de toutes races, se passionnent et se disputent avec entrain. Décrivez quelques gros gagnants (la plupart sont des employés de la maison) et les sommes fabuleuses qu'ils emportent. Et si les joueurs commencent à se douter que les jeux sont truqués et veulent faire de l'esclandre, faites les jeter en prison par une patrouille de Sergents des jeux (guerriers 10ème niveau). Ce qui peut être une excellente transition pour la suite de cette aventure.

II — AU SERVICE D'ARCADEMION IV

Quant les personnages ont pris pleinement conscience que la vie à Arcadus coûte cher (ou quand ils seront en prison pour avoir oser protester contre les usages frauduleux de la cité), ils font connaissance d'un homme étrange, vêtu à la mode des riches marchands, d'une longue robe pourpre. Voici les propos qu'il tient :

« Salut à vous vermine d'étrangers ! Arcadémion IV, mon maître, a toléré votre présence entre les murs de sa cité. Qu'il en soit remercié pour sa grande bonté et sa gentillesse extrême ! Aujourd'hui, ce jour même, il vous propose et vous offre — par mon intermédiaire et grâce à moi — de gagner, ou plutôt de mériter, la somme fabuleuse et astronomique de 22222 pièces d'or d'une pureté incontestable. Pour cela et à cette fin, il vous suffit et vous est nécessaire, de découvrir, et même de percer à jour, la méthode ou le procédé honteux et malhonnête qu'utilise un certain Alham pour gagner — pour extorquer — des sommes fabuleuses dans les Palais des Jeux et autres honnorables établissements du même genre. Si vous réussissez dans cette mission, et découvrez ce qui se cache derrière l'impossible chance de cet Alham, venez me trouver et demandez audience, au Palais d'Arcadémion, la demeure de mon maître. Puisse Kalistenis et les autres divinités favorables être de votre côté et vous aider dans votre mission. Salut à vous canailles de traine-savates ! »

Note pour le maître : Cet homme étrange n'est autre que Simion, le conseiller d'Arcadémion IV, le gouverneur d'Arcadus. C'est un magicien du quatorzième niveau qui déteste être contredit et n'hésite pas à faire usage de son art à l'encontre de toute personne qui n'est pas de son avis. Simion a déjà fait la même proposition à des dizaines d'autres étrangers, qui ont préféré abandonner la mission dès qu'ils ont rencontré Alham. Simion n'a aucune intention de payer 22222 pièces d'or à qui que ce soit (le 2 est juste son chiffre porte-bonheur !). Mais ça, les joueurs ne sont pas censés le savoir...

ver un bon moment, et réussit un jet sous son Intelligence, il remarquera qu'Alham met parfois devant ses yeux d'étranges bésicles aux verres teintés, tout en marmonant des phrases incompréhensibles dans sa barbe. Toute tentative « d'explication musclée » avec Alham avortera de façon incompréhensible (voir « L'homme qui ne pouvait pas perdre »).

Si les personnages sont convaincus qu'Alham fait usage d'une magie quelconque, ils peuvent se rendre à la Guilde des Magiciens. Seul un magicien est autorisé à rentrer dans ses murs, et encore est-il reçu comme un chien dans un jeu de quille. Avec un peu de chance (un jet réussi sous le Charisme), on l'oriente vers la cellule d'Agloub, un vieux mage de 134 ans qui a connu Alham, il y a bien longtemps. A l'époque, dit-il, Alham n'était que le serviteur d'un magicien corrompu — un certain Moktab — celui-ci fut un jour condamné par les autorités à périr sous l'action d'une malédiction terrible. Depuis, Alham semble avoir continué les études de son maître. *« Mais, vous devriez vous adresser à Morgül-l'affreux. C'était aussi un ami d'Alham ! »* Morgül est un vieux shaman orc radoteur qui vit sur les berges puantes de l'Ornas, dans une cahute de boue séchée construite sous le pont d'Alrande. L'orc ne parle (avec un accent à couper au couteau, d'ailleurs) que s'il est payé. Voilà ce qu'il peut dire : *« Alham, il est bizare. Doupuis qué san mhétre il est mort, ça plus êtrrrre mon hâmi ! Comme si l'était pu l'méééme. Moktab le pourrrri, pfuit* (note : Morgül crache)*, c'été l'rhoâ des ¿§*!!* (note : mot orc difficile à traduire). *S'intérrrréssssait aux Ohm-Destinsss. Voulait gââgner, qu'lui dire... »*

L'ancienne demeure de Moktab, où habite maintenant Alham, se trouve quelque part dans le Quartier des Guildes.

ARCADUS
N
W
E
S
PORTE DU SEPTENTRION
PALAIS
PONT D'ALRANDE
QUARTIER DES PLAISIRS
PONT DES IGNORANTS
PORTE D'OCCIDENT
QUARTIER DES GUILDES
PORT FLUVIAL
PORTE D'ORIENT
PONT DES FOUS
QUARTIER DES ETRANGERS
PONT DE L'ORC PRESSÉ
SECTEUR COMMERCANT
FLEUVE ORNUS
0 2 4Km
PORTE MERIDIONALE

Une enquête de tout repos

Si les personnages désirent se renseigner auprès des Palais des Jeux on leur apprend qu'Alham est un vieillard sénile et rigolard qui joue en ce moment au « Pélican Rouge », un établissement d'excellente réputation. Si un personnage réussit en outre à faire bonne impression sur l'un des employés d'une maison de jeu (jet d'1D20 sous le Charisme), il saura aussi qu'Alham a déjà ruiné plus d'une quinzaine de Palais des Jeux. Il gagne sans arrêt, c'est incroyable...

Au « Pélican Rouge », les aventuriers découvrent Alham, vieux bougre à la sénilité avancée, qui gagne, des sommes astronomiques en hurlant de rire et en racontant des histoires grivoises de très, très mauvais goût. *(« Au fait, vous connaissez celle du troll qui voulait violer un ogre. Ah ! Ah ! Ah !... »).* Si un personnage décide de l'obser-

Arcadus la Magnifique

Les Formalités
Les étrangers ne peuvent entrer dans Arcadus qu'en empruntant la Porte Méridionale ou la Porte d'Orient. Et encore, il leur faut alors faire la preuve qu'ils possèdent, au moins, cent pièces d'or et accepter d'être fouillés. Les portes d'Occident et du Septentrion ne peuvent être utilisées que pour sortir de la ville. Dans ce cas, les formalités sont extrêmement sévères : il faut subir une nouvelle fouille, encore plus approfondie qu'à l'arrivée, et avoir un Certificat de Gain (délivré par l'Office des Jeux du Palais contre 10 pièces d'or) attestant que l'argent que l'on a sur soi est, soit une propriété personnelle, soit un gain de jeu. Attention aux risques de « Confiscation Totale » !

Le Quartier des Etrangers
C'est là que se trouvent toutes les auberges et les restaurants. Les prix sont, en moyenne, cinq fois plus élevés qu'ailleurs. Ce quartier, comme toute la ville, est soumis au « Pacte Sacré », signé par toutes les races humanoïdes. Ce pacte interdit, sous peine de mort, toute agression raciste dans l'enceinte d'Arcadus et cela vaut aussi pour les orcs, les gobelins, les ogres, etc... Malgré cela, ce quartier ne manque pas d'animation.

Le Secteur Commerçant
Passage obligatoire entre le Quartier des Plaisirs et celui des Etrangers, ce secteur est le royaume des marchands, artisans, colporteurs et autres attrape-gogos. Ici aussi, les prix sont prohibitifs et si l'on peut trouver tout ce que l'on peut désirer (du cure-dent à l'armure de platine), il faut pouvoir y mettre le prix. Les rues résonnent nuit et jour des harangues des camelots qui vendent à la sauvette des talismans infaillibles (!) et des martingales inusables (!!). Voleurs et pickpockets sont légions dans ces parages.

Le Port Fluvial
L'Ornas, le cours d'eau qui traverse Arcadus, fait l'objet d'un important trafic fluvial. Barges de marchandises et bateaux de plaisance venus de tous les coins du monde viennent accoster aux quais moussus de cette petite île. A noter, qu'ils sont sévèrement contrôlés à l'entrée et à la sortie de la ville.

Le Quartier des Guildes
Peut-être le quartier le plus calme d'Arcadus. Toutes les professions qui font vivre la cité (marchands, tenanciers de maisons de jeux, proxénètes, voleurs, etc...) ont installé leur guilde à cet endroit. Les demeures sont somptueuses, les rues propres et les patrouilles fréquentes.

Le Palais
De hauts murs en marbre bleu entourent les jardins magnifiques et le palais d'Arcadémion IV. Les tours d'angles des remparts abritent les services administratifs d'Arcadus (tribunaux, Office des Jeux, Office des Taxes, etc...). Mais, la partie la plus fréquentée du Palais, est certainement celle des geôles qui sont construites sous l'édifice...

Le Quartier des Plaisirs
A toute heure, les Palais des Jeux, les Maisons des Délices (maisons de passe) et les estaminets huppés drainent une population interlope qui vient ici s'adonner à ses vices, la cohue est continuelle. Voleurs, escrocs et mendiants en profitent pour exercer leurs professions à grande échelle. Détail remarquable : on trouve à chaque coin de rue, un petit autel dédié à Kalistenis, dieu de la chance et patron de la cité *(N.B. :* les prières sont payantes !).

Table de rencontre
Les rues d'Arcadus ne sont pas sûres, c'est le moins que l'on puisse dire. A titre indicatif, voici une mini-table de rencontre sur laquelle il est possible d'effectuer un jet de dé (ID8) toutes les deux heures (temps d'Arcadus), quand les joueurs sillonnent la ville. La nuit, ajoutez 2 au résultat du dé.

1-4 Rien d'intéressant.

5-6 Une troupe de mendiants (nombre 1D20 ; à traiter comme des personnages de niveau 0 armés de gourdins, Pts de Vie : 3 en moyenne) entourent les personnages et les houspillent. Ils continueront leur harcellement tant qu'ils n'auront pas reçu 1D100 pièces d'or. Si on ne donne rien, ils peuvent s'énerver...

7-8 Embuscade tendus par 1D10 voleurs de races diverses et de niveaux variables (tirer 1D6 pour le niveau de chacun).

9-10 Embuscade tendue par 1D10 assassins de niveaux 1 à 6 qui exigeront le paiement d'une « taxe » de 100 pièces d'or par tête pour que les personnages puissent passer...

III — LA MAISON D'ALHAM

La maison d'Alham est une bâtisse de belle apparence à un étage située rue du Jacques Noir, dans le Quartier des Guildes. Quand Alham est chez lui, il est impossible d'enquêter. Mais, comme le vieillard semble dévoré par la passion du jeu, il est souvent absent (80 % de chance).

Le rez-de-chaussée

La porte d'entrée est fermée, mais dès qu'on essaye de l'ouvrir, le « majordome » d'Alham — un grand personnage couturé de cicatrices, habillé en livrée — vient accueillir les visiteurs et les conduit dans la salle de jeu privée du vieillard. Là, il leur sert des boissons (des narcotiques puissants) et leur laisse toute lattitude pour jouer aux tables de jeux. En fait, le « majordome » n'est autre qu'un Golem de Chair (Flesh Golem, M.M. p. 48) particulièrement intelligent. Il interdira aux personnages de sortir de la salle de jeux. Attention, il se fache vite ! A noter que si les aventuriers tentent de s'introduire dans la maison par les fenêtres, le Golem les accueillera comme si de rien n'était et les emmènera dans la salle de jeu.

1) Le couloir. Les murs sont lambrissés et le sol est couvert d'un épais tapis pourpre.

2) La salle de jeu. De nombreuses tables de jeux (roulette, Bouthral, etc...) et quelques Machines à Chance. La petite fontaine du mur sud dissimule un passage secret qui conduit dans les souterrains.

3) Le salon. Quelques fauteuils et un bureau. Dans un compartiment secret du bureau, on peut trouver une réplique des besicles d'Alham qui permettent de voir tout ce qui est invisible et notamment les « Hommes-Destins ». Attention, le compartiment secret est protégé par un piège — un dard barbelé et empoisonné qui fait 1D10 de dommages !

4) La salle à manger. Une table et des chaises. Sur les murs, il y a un tableau représentant Alham du temps de sa jeunesse, entouré par une couronne de fleurs. Une inscription sur le tableau dit : *« Merci à toi, mon plus fidèle ami »*.

5) La cuisine. Les placards sont pratiquement vides. Il règne un grand désordre dans cette pièce. Sur la table, un mot griffoné : *« Ne pas oublier de nettoyer le cellier »*.

6) Le cellier. Au milieu de sacs de nourriture avariée, cinq fourmis géantes (M.M., p.7) sont en train de faire leur shopping. Décidément, Alham n'est pas un maniage de la propreté !

Les fourmis : AC:3 ; Dommages : 1-6 ; Pts de Vie : 16/10/8/12/11.

Le premier étage

7) Le couloir. Même chose qu'au rez-de-chaussée, la porte donnant sur l'antichambre est fermée à clé et est en acier.

8) L'antichambre. Une pièce nue et sans fenêtre. Si quelqu'un touche le mur nord, une bouche magique apparait et pose une question : *« Qui es-tu ? »* (la seule bonne réponse à donner est « Moktab »). Si la première réponse est juste, la bouche pose une deuxième question : *« Qui est ton meilleur ami ? »* (là, bien sûr, il faut répondre « Alham »). Si les deux réponses sont justes, un panneau secret s'ouvre dans le mur et permet d'accéder au bureau secret (12). Si l'une des réponses est fausse, la pièce se remplit d'un gaz asphixiant causant 1D12 de dommages par round à toute personnes s'y trouvant.

9) Les appartements privés. Rien de bien remarquable dans cette pièce richement meublée, si ce n'est un « Tapis de Moralité », situé à l'entrée. Il irradie une lumière verte quand un personnage chaotique passe dessus et une lumière rouge quand c'est un loyal ou un neutre. Mais, il y a aussi un occupant dans cette pièce, qui accueille les aventuriers en beuglant d'un air joyeux : *« Eh patron, vous connaissez celle de l'ogre qui voulait violer un troll ?... »* Cet occupant n'est autre qu'un gobelin habillé en bouffon répondant au doux nom de « Bouboum ». Bouboum est complètement stupide et très peureux, c'est lui qui divertit Alham/Moktab en racontant des histoires grivoises. S'il est menacé, il n'hésite pas à révéler que son maître a un ami invisible, un certain « Oznun » et qu'il garde prisonnier son jumeau « Nunzo » quelque part sous la maison (il ne sait pas où se trouve le passage secret). Si les gobelins n'ont jamais fait preuve d'une intelligence supérieure, Bouboum bat lui tous les records de bêtise. Si les aventuriers ne le tuent pas (ce qui serait tout à leur honneur), le bouffon s'ingéniera à leur casser les oreilles avec les histoires les plus stupides qu'il soit possible d'inventer.

Bouboum : AC : 6 ; Pts de Vie : 3 ; Dommages : 0 (Bouboum est bien trop peureux pour oser se battre !).

10) La chambre du majordome : Il n'y a ici que quelques « jouets » du majordome : ossements humains, scalps, etc...

11) Les chambres d'amis. Des chambres classiques très poussiéreuses et pleines de toiles d'araignées ; le propriétaire de la maison n'a pas d'amis...

12) Le bureau secret. Cette pièce est plongée dans une obscurité perpétuelle d'origine magique. Sur une vieille table, il y a le journal intime d'Alham/Moktab où est raconté toute son histoire. Il y a également deux coffres contenant une partie de la fortune du vieillard (45000 P.A. et 37000 P.O.). Ces coffres sont bien sûr piégés et explosent au visage de celui qui essaye de les ouvrir, lui causant 2D12 points de dommages et 1D8 points à toute personne présente dans la pièce (à moins qu'ils ne soient désamorcés...). Enfin, derrière une tenture, il y a un Mirroir d'Opposition (Mirror of Opposition, D.M.G. p. 150). Cette pièce est également protégée par les chiens de garde d'Alham/Moktab : deux Chiens de l'Enfer (Hell Hounds, M.M. p. 51).

Chiens de l'Enfer : 7 H.D. ;/AC : 4 ; Pts de vie : 46 et 48 ; Dommages : 1-10 plus spécial.

Les souterrains

Un fois ouvert le passage secret dissimulé par la fontaine de la salle de jeu, on découvre un escalier de mousse qui s'enfonce dans le sol...

13) Le couloir. Le sol est recouvert de gravier (très bruyant !). Contre le mur est de ce couloir, caché par une lourde tenture, il y a un miroir ouvragé. C'est un piège ! Sous ce miroir, une plaque de bronze avertit les visiteurs : *« N'utilisez pas ce miroir : danger de mort ! »*. Ce texte est écrit en Elfique. Si, par malheur, quelqu'un essaye « d'entrer » dans ce miroir, il n'éprouvera aucune difficulté pour cela. Mais, il sera instantanément téléporté dans une dimension inconnue (au choix du M.D.), sans espoir de retour ! La plaque de bronze a été placée là par Alham qui se rend bien compte que sa mémoire est défaillante et qu'une étourderie pourrait lui coûter cher... La porte au sud est fermée, bien entendu.

14) Une cage en bois contenant un Ours-Hibou (Owlbear) occupe toute la largeur du passage. Les barreaux de la cage permettent à la charmante

L'homme qui ne pouvait pas perdre

Histoire d'une amitié

Jadis vivait à Arcadus un magicien corrompu du nom de Moktab. Ce magicien ne rêvait que de profits personnels, d'escroquerie et de cruauté. Sa méchanceté était telle que même les autorités de la Cité des Délices s'en offusquèrent. Moktab fut condamné à mourir des effets d'une terrible malédiction. Mais, avant que cette dernière n'emporte son âme, le magicien supplia Alham, son aide et ami, d'accepter d'échanger mutuellement leurs corps. Alham, qui était jeune et d'une grande insouciance, ne portait pas un très grand crédit aux arts des arcanes et accepta sans rechigner. Ainsi fut fait, et l'âme d'Alham mourut dans d'atroces souffrances dans le corps de Moktab. Le magicien réalisa alors ce qu'il venait de faire : il avait tué son meilleur ami ! Ulcéré par le remord, il voua une haine implacable à Arcadus et décida de ruiner la ville par tous les moyens possibles. Il passa toute sa vie à étudier dans la peau d'Alham et découvrit l'existence des Hommes-Destins. Il parvint à faire prisonnier Nunzo, un Homme-Destin maléfique, alors qu'il provoquait la mort d'un de ses voisins et se lia avec Oznun, son alter-ego bénéfique. Avec l'aide de ce dernier, qu'il pouvait voir grâce à des lunettes spéciales, il ne pouvait plus perdre au jeu. Alors, il commença à jouer...

Les Hommes-Destins

Ces être humanoïdes et invisibles vivent autour de nous et conditionnent nos existences. Les Hommes-Destins vivent par paire : un « Positif » et un « Négatif ». Lorsqu'un Positif s'intéresse à un homme, celui-ci bénéficie d'une chance sans pareille. Mais, quand un Négatif s'attache aux pas d'un mortel... Positifs et Négatifs se haïssent cordialement et cherchent toujours à s'éliminer les uns, les autres...

Les caractéristiques d'Alham/Moktab

Il est inutile de donner les caractéristiques de ce vieux, et puissant, magicien. En effet, sa chance surnaturelle lui permet d'éviter tous les ennuis. Toute magie ou agression physique déployées à son égard sont vouées d'avance à l'échec. Pour simuler cette situation, chaque fois que des personnages essayeront de nuire au vieillard, imaginez des échecs catastrophiques (la chance des uns fait souvent le malheur des autres). Par exemple : si un personnage veut porter un coup d'épée au magicien, l'épée se coincera dans le fourreau ou un pot de fleur lui tombera sur la tête ; si un magicien veut lancer un sort à Alham/Moktab, il se trompera de sort et le soumettra à un enchantement bénéfique, ou alors, une autre personne sera victime du sort. Imaginez toutes les conséquences comiques que peut avoir une action ratée ; laissez les personnages lancer leurs dés comme si de rien n'était, et empêtrez-les dans des situations inextricables, pleines de qui-proquos et de malentendus.

La seule façon d'éliminer Alham/Moktab est de libérer Nunzo, sinon rien à faire...

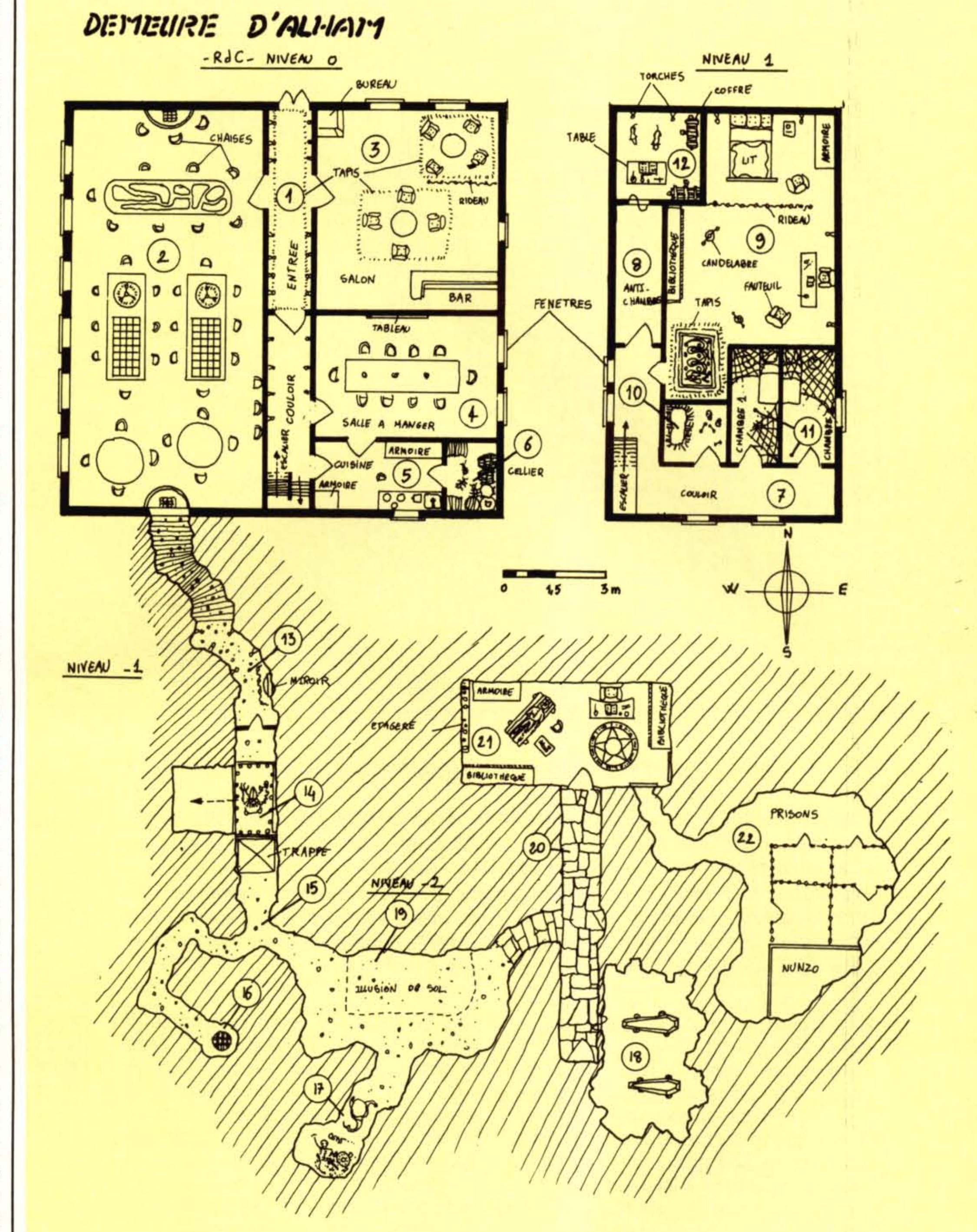
« bébête » d'agripper toute personne qui passe à sa portée. Si les aventuriers examinent la cage, ils remarquent une inscription en Gnoll (Alham/Moktab adore les langues) disant *« Prononce le nom de ton allié et le passage sera libre »*. En effet, si l'on dit « Oznun » à haute et intelligible voix, la cage s'enfonce dans un compartiment du mur ouest, libérant ainsi la voie. Tout autre nom provoque l'ouverture de la cage... Bien sûr, il est très probable que l'Ours-Hibou ne fera pas un pli devant des aventuriers de premier ordre, mais le problème c'est que le mot « Oznun » désamorce aussi la trappe qui se trouve dans le sol juste après la cage (1D10 de dommages pour celui qui y tombe.)

Owlbear : AC : 5 ; H.D. : 5 + 2 ; Pts de Vie : 37 ; Dommages : 1-6/1-6/2-12.

15) Le couloir continue, en pente douce.
16) Une cheminée d'aération donnant sur une grille de fer à 30 pieds de haut.
17) Le repaire de l'Otyugh. Alham/Moktab a réussi à faire « ami-ami » avec un Otyugh (M.M. p. 77) qui monte la garde à cet endroit.

Otyugh : AC : 3 ; H.D. : 7 ; Pts de Vie : 35 ; Dommages : 1-8/1-8/2-5 plus maladie.

18) La crypte. Le passage secret s'ouvre si l'on tire sur la dernière torche du couloir. Dans cette crypte, il y a deux cercueils. Celui du nord ne comporte aucune inscription : Alham y passe 15 minutes chaque jour pour reconstituer 15 Points de Vie qu'il perd à passer une journée entière à jouer (il se fait vieux). Sur celui du sud, est écrit *« à Alham avec mon éternelle reconnaissance »*. Ce cercueil contient la dépouille de Moktab occupée au moment du décès par Alham...
19) La Salle de l'Illusion. Il règne ici une forte odeur de friture. Alham a découvert une source naturelle d'huile bouillante à cet endroit. Il l'a recouverte d'une illusion qui la rend invisible. En fait, toute personne qui traverse cette salle sans contourner l'illusion tombe dans cette source. Bonne chance !
20) Le corridor. La porte au sud ne donne sur rien, alors celle au nord (fermée) s'ouvre sur le repaire d'Alham/Moktab. Un passage secret donne dans la crypte.
21) Le repaire. Une bibliothèque occulte (tous les ouvrages sont, soit illisibles, soit dévorés par les vers), un pentacle sur le sol, un bureau, des étagères couvertes de fioles (dont trois fioles de poison et une fiole contenant 4 doses de soin (Healing), sans oublier une fiole de potion d'invisibilité/une dose. Sur une table, il y a golem de chair en cours de fabrication. On trouve également dans cette pièce une grande armoire métallique sur laquelle est écrit en langage magique : *« Ne pas toucher ! N'ouvrez pas ! Surtout évitez d'ouvrir ! »*. Cette armoire, fer-



mée par un lourd vérou, contient trois Fils de Kyuss (Sons of Kyuss, F.F. p. 83. Si vous n'avez pas le Fiend Folio, remplacez les par des momies). Enfin, un tableau représentant Moktab dans sa jeunesse (coin sud-est) est monté sur des gonds et cache un passage qui mène jusqu'à la prison en 22.

Fils de Kyuss : AC : 10 ; HD : 4 ; Pts de Vie : 20/25/31 ; Dommages : 1-8 plus spécial.

22) La prison. La plupart des cellules contiennent des restes humains (d'anciens ennemis). Mais, l'une d'entre-elles est en cristal bleuté et maintient prisonnier, Nunzo, l'Homme-Destin négatif qui ne peut être vu qu'à l'aide des bésicles d'Alham/Moktab. Si les aventuriers brisent une paroi de cristal, Nunzo sort et s'assoit en tailleur devant sa prison. Il attend Alham...

EPILOGUE

1D20 minutes après que Nunzo ait été libéré, Alham surgit dans la prison en proie au désaroi le plus total (il a senti la libération de l'Homme-Destin). Il est bien sûr accompagné par Oznun, qui, dès qu'il aperçoit Nunzo s'enfuit sans demander son reste. Sur ces entrefaits, Nunzo s'approche d'Alham et commence à lui porter malheur : un moellon se détache du plafond et manque d'assommer le vieillard, celui-ci est pris d'une brusque quinte de toux, il trébuche sur ses souliers, etc... Alham prend alors la fuite en hurlant de terreur poursuivi par une malchance qu'il avait évité pendant de nombreuses années...
Simion refusera de payer les aventuriers, prétextant qu'ils n'ont rien à voir avec le départ d'Alham. Les trésors retrouvés chez le vieillard seront confisqués par les autorités d'Arcadus. Et les personnages ne pourront emporter que ce qu'ils ont gagné au jeu, ou réussi à passer en fraude (ce qui peut être une aventure à part entière). Ah, Arcadus, ton univers impitoyable !...

Frédéric Lasserre et J. Demesse



Vous êtes un scout qui participe au camp organisé par l'abbé Despeautre dans les Vosges Alsaciennes...
Il convient, tout d'abord, de déterminer votre Débrouillardise. Pour cela, lancez un dé à six faces au résultat duquel vous ajouterez 6. Votre Débrouillardise initiale est donc égale à 1D6+6.
A chaque fois que vous serez amené à effectuer une épreuve de Débrouillardise, vous devrez lancer deux dés à six faces (ou deux fois le même !) et l'épreuve sera réussie, si le total obtenu n'excède pas votre score en Débrouillardise.

« Jadis vivait au fond d'un marécage,
laïtou, laïtou, laïtou la la... »
Il est quinze heures au camp de la patrouille des Elans, et voici plus d'une heure que vous chantez pour tromper l'ennui que vous procure l'épluchage systématique de 25 kg de pommes de terre ; une tâche qui vous a injustement échu. Assis à l'ombre de l'auvent d'une toile de tente, dans la main gauche, vous tenez solidement un tubercule et dans la dextre votre couteau suisse multilames que vous a offert votre parrain le jour de votre Promesse. Soudain, votre regard se détache irrésistiblement du tas d'épluchures qui est devant vous. Vous contemplez le spectacle insolite qui vous est offert par trois étranges personnages qui passent sur le sentier : trois nains portant tous trois une longue barbe grise, vêtus de shorts et de maillots d'athlétisme. Ils marchent d'un bon train en devisant joyeusement...
— Vous décidez de quitter le camp et les « pluches » pour suivre la piste des nains : allez en (18).
— Vous restez au camp, cela ne vous concerne pas : allez en (28).

1. Vous écartez brusquement les fourrés et vous surprenez Gros Castor — votre chef de patrouille — en compagnie de Lily, la cheftaine des Goëlettes du camp de guides voisin. Gros Castor, furieux de votre intrusion, vous demande de lui expliquer votre présence. Vous bredouillez de vagues explications... Passez une épreuve de Débrouillardise.
— Epreuve réussie : allez en (11).
— Epreuve manquée : perdez un point de Débrouillardise et allez en (25).
2. Alors que vous vous dirigez vers la tour, vous apercevez une chaumière en ruine, à quelques vingt ou trente mètres du sentier, et vous entendez des bruits de pelles et de pioches.
— Vous vous approchez de la chaumière : allez en (19).
— Vous continuez vers la tour : allez en (30).
3. La porte est fermée par une cordelette nouée avec science. Pour passer cet obstacle, vous devez faire appel à votre longue expérience des noeuds ; vous effectuez donc une épreuve de Débrouillardise.
— Epreuve réussie : allez en (14).
— Epreuve manquée : allez en (20).
4. L'intendant Arthur vous demande si vous avez déjà terminé d'éplucher les patates. Fidèle à votre Promesse — et à la loi scoute ! vous n'osez lui mentir ; il vous enjoint alors fraternellement à l'accompagner au camp.
— Allez en (28).

5. Allez en (42).
6. *« Coupez ! Excellent ! »* s'exclame le metteur en scène, tandis que Nastassia Kinski prolonge à plaisir le baiser que vous lui offrez. Vous ne réalisez que le lendemain, dans l'avion, qu'une immense carrière de star internationale s'ouvre devant vous. Vous venez de décrocher, dans la Clairière aux Ecureuils, le rôle du prince charmant dans le « remake » de Blanche Neige que va tourner la Metro-Goldwin-Mayer... FIN.
7. Vous n'avez pas de mal à suivre la trace des cavaliers : ce n'est pas à un Elan que l'on va apprendre à reconnaître une empreinte de sabot ! Vous parcourez ainsi une centaine de mètres dans la forêt, quand vous croisez soudain cinq vieilles dames vêtues de noir et munies de balais. Vous ne pouvez vous empêcher de frissonner à la vue de celles que — mentalement — vous baptisez « des sorcières »...
— Vous craignez d'être transformé en crapaud, et donc d'être renvoyé de votre patrouille. Vous évitez ces dames en entamant un repli stratégique : allez en (44).
— Vous décidez de tenter le tout pour le tout et de leur demander d'où elles viennent : allez en (43).
8. *« Encore toi ! »* rugit Gros Castor en se tenant le front. Le choc lui troublant les esprits, votre chef de patrouille ne sait plus très bien s'il vous a rencontré récemment ou non. Cependant, il se rappelle parfaitement qu'à cette heure, vous

Faire un scénario solo avec un scout pour héros : il fallait l'oser ! Pol Le Gall, le gagnant de notre concours (CB 31) n'a pas froid aux yeux : il a osé ! N'hésitez pas à refaire plusieurs fois cette aventure, vous découvrirez que la vie n'est pas toujours tranquille quand on prépare le repas de la patrouille des Elans...

Les pluches



Vous êtes scout face à vingt cinq kilos de pommes de terre. Oserez vous rélever le défi ?

devriez être au camp, occupé à une toute autre activité. Lily, le cheftaine des guides qui accompagnait Gros Castor dans le buisson, émerge à son tour. Son regard furieux vous permet de comprendre immédiatement que vous n'avez aucun soutien à attendre de sa part. Vous tentez quand même d'avancer une explication... Effectuez une épreuve de Débrouillardise.
— Epreuve réussie : allez en (48).
— Epreuve manquée : vous perdez un point de Débrouillardise et vous allez en (25).

9. Vous passez toute l'après-midi dans la grotte. Cette journée comptera dans votre vie de scout... Et vous vous souviendrez longtemps de votre retour au campement sous la voûte étoilée, le coeur débordant des charmes de l'Orient ; à peine troublé par les accents lointains des chants autour du feu de camp... FIN.

10. Vous découvrez également des chaussures de même pointure et, dans lesdites chaussures, les pieds de l'abbé Despeautre, l'aumônier des camps. L'abbé est tout essouflé et tient un bidon à la main ; il vous explique que sa 4L est tombée en panne sèche et qu'il vous serait très reconnaissant d'aller lui chercher du carburant... Bon, vous êtes très « scout », mais quand même ! Alors tentez une épreuve de Débrouillardise pour vous sortir de ce mauvais pas.
— Epreuve réussie : retournez en (30).
— Epreuve manquée : allez en (49).

11. *« C'est bon, dégage ! »* grommelle Gros Castor. Vous retournez au sommet de la colline : allez en (34).

12. Sitôt sorti de la tour, vous voyez passer, stupéfait, quatre jeunes gens aux atours magnifiques, qui s'enfoncent, au galop de grands chevaux blancs, dans la forêt, au nord de la tour.
Par ailleurs, vous entendez des bruits de pelles et de pioches provenant des ruines d'une chaumière, au sud-ouest, et des craquements curieux dans un buisson à quelques pas de vous.
— Vous connaissez les ruines : allez en (31).
— Vous désirez les explorer : allez en (19).
— Vous vous dirigez vers le nord, dans la direction prise par les cavaliers : allez en (7).
— Vous souhaitez fouiller le buisson suspect : allez en (46).

13. Vous parvenez à l'orée de la Clairière aux Ecureuils. Là, un curieux spectacle s'offre à vos yeux ; plusieurs nains sont debout, immobiles, habillés en lutins de légende. Vous reconnaissez parmi eux les trois personnages qui vous ont arraché à vos pommes de terre en début d'après-midi. Face à eux, une jeune fille est couchée par terre, elle tient une pomme à la main. Les nains semblent consternés. Soudain, une voix — sortie d'on ne sait où — tonitrue : *« Et ce baiser, ça vient ? ! »*.
— Vous craignez d'être indiscret, vous retournez au camp : allez en (28).
— Vous courez embrasser la « gisante » : allez en (41).

14. Vous utilisez la vieille ruse dite du « couteau suisse » : la cordelette n'y résiste pas longtemps. Vous pouvez donc franchir le seuil. La pièce n'est pas éclairée, toutefois, il vous semble voir scintiller des centaines de flammèches dans la pénombre. Vous vous approchez prudemment et constatez qu'il s'agit seulement des reflets produits par les torches du couloir sur autant de centaines de bouteilles. Vous saisissez une bouteille...
— Vous tentez de goûter son contenu : allez en (45).
— Vous la reposez et vous quittez la pièce : allez en (20).
— Vous continuez à explorer la pièce : allez en (38).

15. Vous terminez l'après-midi en compagnie de votre patrouille. Bien sûr, vous trouvez aisément le Trésor des Templiers. Vous voici donc multimilliardaire et assuré d'obtenir la Croix d'Honneur du Scoutisme et le Grand Cordon de Baden Powell. Vous rentrez satisfait au camp, demain, vous chercherez le Tombeau des Cathares... FIN.

16. Vous examinez soigneusement le sol à la recherche d'empreintes révélatrices. A quatre pattes dans l'herbe, vous découvrez des traces fraîches de pointure 44.
— Allez en (10).

17. Un couple de lapins sauvages jaillit hors du buisson. Les deux animaux détalent dans la forêt, non sans vous avoir préalablement foudroyé du regard. Vous êtes un peu honteux d'avoir dérangé ces gentilles bêtes.
— Retournez en (12) et faites un choix.

18. Vous vous aventurez sur le sentier qui gravit la colline, entre un petit bois et un grand fossé garni de ronces. Vous cheminez dans le bruissement des insectes et le crissement de vos pataugas sur les cailloux. Au détour du sentier, vous apercevez, venant vers vous, Arthur, l'intendant du camp. Il traine derrière lui un gros fagot de branchages pour le feu de camp du soir.
— Vous courez à sa rencontre pour lui demander s'il a vu passer les nains : allez en (4).
— Vous vous jetez dans le fossé pour éviter ce « gêneur » : allez en (26).
— Vous coupez subrepticement par le petit bois de sapins, et vous vous dirigez vers le sommet de la colline : allez en (34).

19. Vous vous glissez d'arbre en arbre jusqu'aux ruines. Sur un mur de la chaumière, vous remarquez un chapeau scout. Afin de vous assurer que les « ouvriers » au travail dans la bâtisse sont de la même patrouille que vous, vous poussez le cri de l'élan, votre totem...
— Vous brâmez : allez en (40).
— Vous blattérez : allez en (22).
— Vous feulez : allez en (33).

20. Vous vous engagez donc dans le couloir éclairé et, sitôt passé le virage, vous croisez deux individus en uniformes de soldats du Moyen Age. Ils sont vêtus de cottes de cuir et portent chacun une dague à la ceinture.
— Profitant de l'effet de surprise, vous saisissez une torche et vous tentez de les assommer : allez en (5).
— Vous essayez de leur expliquer que vous êtes égaré et que vous cherchez la sortie : allez en (36).



21. *« Coupez ! ... au suivant »* rugit le metteur en scène. Et tandis qu'un autre prince charmant s'apprête à tenter de décrocher le rôle de sa vie, vous rentrez tristement au camp. Chemin faisant, vous vous rappelez tout à coup que vous devez accorder votre guitare pour le feu de camp de la veillée. Cette joyeuse perspective vous fait oublier vos déboires cinématographiques. Vous dévalez la colline d'un pas léger, en lançant à pleins poumons votre chant d'allégresse : *« ... une jeune grenouille aussi verte que sage, laïtou la la et laïtou la la !...* FIN.

22. Il n'y a pas plus de patrouille des Chameaux que de chameaux grandeur nature dans les parages. Vous blattérez donc inutilement derrière votre arbre jusqu'à ce que, conscient de votre erreur, vous ne tentiez un autre cri ; retournez en (19).

23. Allez en (32).

24. *« Ah, mon enfant ! Que fais-tu donc là »* vous demande l'abbé Despeautre, l'aumônier des camps, *« tu es venu faire la vaisselle des guides ? Quelle bonne intention »*. Vous tentez de convaincre l'ecclésiastique que tel n'était pas vraiment votre dessein, que vous devez partir d'urgence, et que... etc... Vous tentez une épreuve de Débrouillardise.

— Epreuve réussie : soit vous gagnez la tour à travers bois (allez en 2), soit vous remontez au sommet de la colline (allez en 34).

— Epreuve manquée : vous perdez un point de Débrouillardise et vous faites d'abord la vaisselle...



25. *« Ce n'est pas clair tout ça ! »* bougonne Gros Castor, *« enfin, puisque tu es là, rends-toi utile ! Chante nous quelques bonnes chansons bien de chez nous ! »* Vous passez une heure à charmer Gros Castor et Lily aux accents mélodieux de « Là haut sur la montagne », « Aux premiers feux du soleil », « Un jour la troupe campa-a-a-a !... ». Puis vous vous enfuyez sans demander votre reste.

— Vous abandonnez la poursuite des nains, car vous pensez avoir perdu trop de temps : allez en (28).

— Vous remontez au sommet de la colline : allez, ou retournez, en (34).

— Si vous ne venez pas de 34, allez en (12) pour un autre choix.

26. *« Plus qu'une centaine et ça ira ! »* vous déclare Arthur qui, armé d'une pince à épiler, est occupé depuis plus d'une heure à arracher une à une les épines qui vous feraient passer sans problème pour un cousin éloigné de la famille des hérissons. *« Tu vas pouvoir retourner à tes pluches ! »*

— Allez en (28).

27. Ils ont effectivement vu passer des nains et des tas d'autres gens bizarres qui se dirigeaient vers la tour ; cependant, trop occupés par leurs fouilles, les Elans ne leur ont rien demandé. Vous les remerciez et vous reprenez la direction de la tour.

— Vous avez déjà exploré la tour, vous suivez, au hasard, les traces laissées par des cavaliers : allez en (39).

— Vous n'avez pas encore exploré la tour : allez en (30).

28. Vous passez le reste de l'après-midi à éplucher des pommes de terre et à préparer amoureusement pour l'ensemble de la troupe un gigantesque gratin dauphinois qui cuira à la braise du feu de camp. Dans la nuit étoilée, les trois patrouilles des Tigres, des Cobras et des Elans vous dédient un ban « d'enfer » pour saluer vos talents de cuisinier. Vous rougissez de plaisir et vous garderez éternellement le souvenir de cette journée mémorable... FIN.

29. Vous passez une épreuve de Débrouillardise.

— Epreuve réussie : allez en (17).

— Epreuve manquée : allez en (8).

30. Vous êtes face à l'entrée de la tour, la grande porte est entrebaillée.

— Vous entrez prudemment : allez en (32).

— D'un violent coup de pied, vous vous frayez un passage et vous bondissez dans la tour : allez en (23).

— Vous explorez d'abord les parages immédiats de la tour : allez en (16).

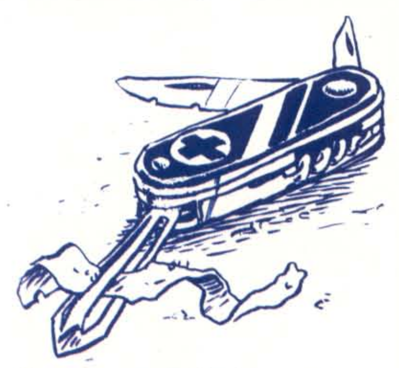
31. — Vous allez fouiller le buisson : allez en (46).
— Vous poursuivez les cavaliers : allez en (7).

32. Le rez-de-chaussée de la tour se présente comme une grande pièce circulaire éclairée par une torche fixée au mur. Il n'y a pas trace d'un escalier qui permettrait de monter à l'étage. En dessous de la torche, vous apercevez une trappe. Les traces sur le sol vous indiquent que ce passage a été utilisé fréquemment ces derniers temps...
— Vous soulevez la trappe et vous vous enfoncez dans le mystère : allez en (47).

33. Les Elans à l'ouvrage dans la chaumière vous prennent pour un espion de la patrouille des Tigres et vous lapident à coups de mottes de terre. Vous vous enfuyez à toutes jambes. Vous perdez un point de Débrouillardise
— Si vous venez de la tour : vous retournez au (12) pour un autre choix.
— Si vous ne venez pas de la tour : allez en (30).

34. Parvenu au sommet de la colline, trois possibilités s'offrent à vous.
— Vous apercevez en contrebas, à 200 mètres à l'ouest, une grotte au pied d'une falaise. Un chemin y conduit, à travers une jeune sapinière. Si vous l'empruntez : allez en (35).
— Droit devant vous, à 600 ou 700 mètres au nord, se dresse une vieille tour sombre. Si vous vous en approchez : allez en (30).
— A l'est, à moins de 50 mètres, vous entendez du bruit — des craquements et des éclats de voix — dans les fourrés. Si vous allez voir ça de plus près : allez en (1).

35. Vous dégringolez le versant ouest de la colline en direction de la grotte, en prenant garde à ne pas endommager les jeunes pousses de sapin. Comme vous approchez de l'entrée, vous êtes surpris agréablement, et doublement, par le parfum suave qui semble se dégager de l'intérieur de la caverne et par le son aérien d'un choeur oriental.



— Vous entrez gaillardement dans la grotte : allez en (37).
— Vous remontez au sommet de la colline : retournez en (34).
— Vous vous cachez derrière un rocher, en attendant d'en savoir plus : allez en (24).
— Vous tentez d'atteindre la tour que vous apercevez au nord-nord-est en coupant à travers bois : allez en (2).

36. Les deux gardes vous conseillent gentiment de continuer à suivre le couloir, ils vous indiquent aussi un escalier en colimaçon qui vous mènera vers l'extérieur. Vous gagnez un point en Débrouillardise, vous suivez leur conseil et vous allez en (12).

37. — *« Ciel, un homme ! »* — *« Mais non, c'est un scout »*. Une demi-douzaine de rires juvéniles accompagnent cette répartie. Sans doute inspirées par un film récent, les Goëlettes, la troupe de guides voisine, jouent au Harem. L'intérieur de la caverne est entièrement tapissé de tentures improvisées avec de vieux doubles-toits de canadiennes, romantiquement mis en valeur par des lampes de poche multicolores. Une forte odeur d'encens et d'eau de cologne fouette votre odorat exercé d'Elan, tandis que deux Goëlettes plus hardies que leurs consoeurs vous enlacent...
— Vous vous dégagez tant qu'il en est encore temps et vous jaillissez hors de la grotte : allez en (24).
— Vous vous laissez faire, un scout doit pouvoir affronter toutes les situations nouvelles : allez en (9).

38. Vous vous déplacez à tâtons dans la pièce et vous constatez la présence de caisses contenant tout un stock de vêtements médiévaux, d'armes et de boucliers ; vous remarquez également un cageot de pommes et, sur des cintres, des vêtements contemporains usagés. Vous ressortez de la pièce.
— Allez en (20).

39. Allez en (20).

40. Vous gagnez un point de Débrouillardise. Vos congénères de la patrouille des Elans brâment également, de concert avec vous, et la forêt entière retentit de l'écho impressionnant de vos brâmements conjugués. Les Elans vous expliquent qu'ils sont persuadés que le Trésor des Templiers est enterré sous la chaumière et ils vous proposent de le chercher avec eux.
— L'hypothèse vous semble plausible, vous acceptez : allez en (15).
— Vous préférez leur demander s'ils n'ont pas vu passer des nains : allez en (27).

41. Vous passez une épreuve de Débrouillardise.
— Epreuve réussie : allez en (6).
— Epreuve manquée : allez en (21).

42. Vous vous réveillez plusieurs heures plus tard. C'est avec un violent mal de crâne que vous regagnez votre campement tout en essayant vainement d'inventer une explication plausible à fournir à votre retour. FIN.

43. Les « sorcières » vous décochent un regard méprisant et bougonnent un charabia incompréhensible où il est question d'une « clairière » et « d'écureils ». Il ne vous en faut pas davantage pour reconstituer leurs propos : elles reviennent de la Clairière aux Ecureuils ! Vous connaissez bien l'endroit, c'était l'une des étapes de la randonné-survie de la semaine dernière...
— Vous partez en courant vers ladite clairière : allez en (13).

44. *« Ah, ah, je te tiens ! »*. Vous n'avez pas fait cinquante mètres que vous tombez, comme un louveteau, dans l'embuscade que vous a tendu l'intendant Arthur. *« Et ces patates, qui c'est qui va les terminer ? »* poursuit-il, en vous entrainant sur le chemin du retour...
— Allez en (28).

45. A l'aide de votre précieux auxiliaire suisse multilames, vous décapsulez aisément la bouteille et vous la goûter largement. Votre verdict d'expert est immédiat : *« Kronembraü ... ou Kanterbourg ! »*...
— Vous affinez encore votre expertise : allez en (42).
— Vous quittez la pièce : allez en (20).
— Vous continuez à fouiller la pièce : allez en (38).



46. Vous vous approchez du buisson. Les craquements sont de plus en plus nets. Vous ignorez complètement ce qui peut être à l'origine de ce bruit.
— Vous renoncez à le savoir : retournez en (12) pour un autre choix.
— Vous ramassez un gros caillou et vous le jetez dans le buisson : allez en (29).

47. Vous descendez un petit escalier de bois d'une dizaine de marches et vous vous retrouvez dans un étroit couloir éclairé par quelques torches. Après dix mètres, ce couloir se divise en deux. Le passage qui s'ouvre à votre gauche est également bien éclairé et fait un coude après seulement quelques mètres. Le couloir de droite, par contre, est sombre et aboutit à une porte de bois...
— Vous empruntez le couloir de gauche : allez en (20).
— Vous empruntez le couloir de droite : allez en (3).

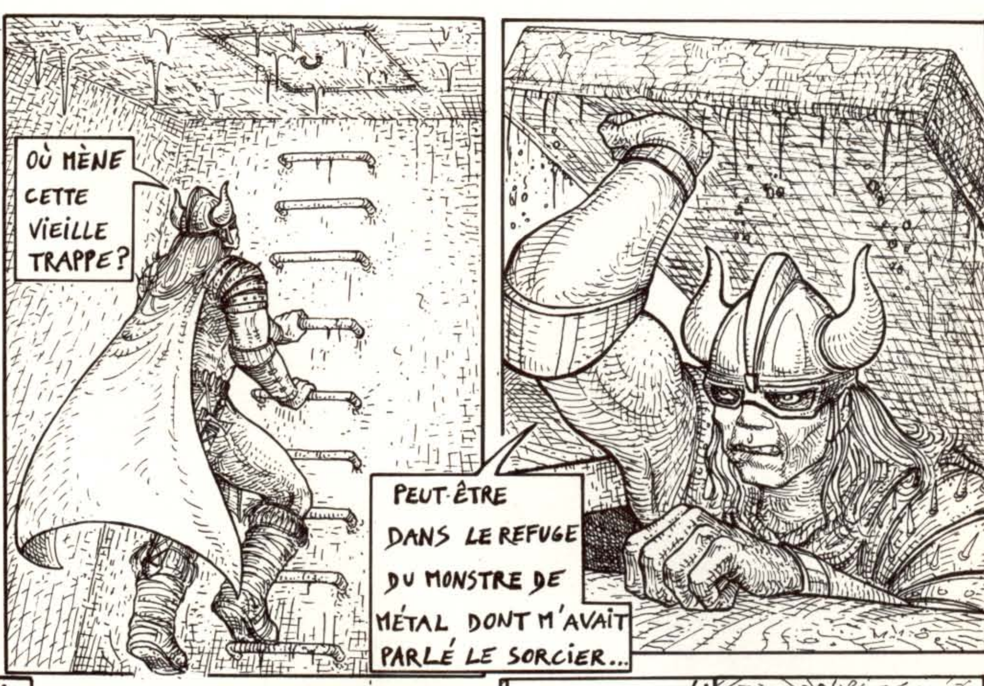
48. *« Bon, c'est bien parce qu'il faut qu'on prépare la fête de fin de camp... »* grommelle Gros Castor, tandis que Lily hoche la tête d'un air maussade...
— Vous décampez sans discuter : retournez en (12).

49. Vous partez, le bidon à la main, chercher de l'essence à la station la plus proche (à 4 km !). Lorsque vous revenez, vous avez perdu deux heures et un point de Débrouillardise dans l'opération...
— Vous retournez au (30).

Pol Le Gall


CE SOUTERRAIN NE ME DIT DÉCIDEMENT RIEN QUI VAILLE!
RESTONS SUR NOS GARDES...
L'ENFER DU DECOR
HEROIC ET CHOC
HO!
UN BRUIT À DROITE...
HÉ LÀ!!
VOILA POUR TOI LÉZARD VISQUEUX
TCHÖK
JE CROIS QU'IL A EU SON COMPTE...
?
YAAAAHH!!!
WZZZAKK
HÉ! HÉ! JOLI SOUVENIR!
PÔF
& PÔF
-ARMA-86-


LA SORTIE ENFIN?...


OÙ MÈNE CETTE VIEILLE TRAPPE?
PEUT-ÊTRE DANS LE REFUGE DU MONSTRE DE MÉTAL DONT M'AVAIT PARLÉ LE SORCIER...


PAR ASTAROTH!! LE MONSTRE! JE SUIS JUSTE EN DESSOUS.
C'EST LE MOMENT DE FRAPPER.


HAN!
KLANG

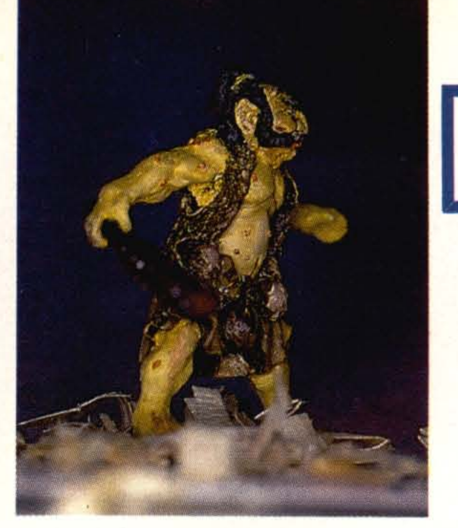

IL EST TOUCHÉ! JE LE TIENS.


!!!


BILLET S'IL VOUS PLAIT!


VANDALISME, PLUS FRAUDE! VOTRE COMPTE EST BON MON GAILLARD!
FIN...

-ARMA-86-



Le Dai-Bakemono de Ral Partha, ventru et moustachu à souhait.

METALLIQUES

Comme promis, voici notre première plongée dans l'enfer des techniques de peinture. Comme il faut bien commencer par le commencement, autant se mettre sur la case départ et (re)découvrir les principes de base, avant de s'attaquer à des choses plus ardues. Et puis, tant que nous y sommes, n'hésitons pas à faire un détour par l'Extrême Orient pour survoler le Japon à 25 mm d'altitude...

TECHNIQUE

Le B-A-BA du peintre

1) Le matériel

Mettez une feuille de protection (journal, plastique,...) sur votre table de travail, afin d'éviter tout accident malencontreux. Installez votre matériel de telle sorte que vous ayez toujours à portée de main ce dont vous aurez besoin en cours d'éxécution : limes, cutter, pince à épiler, pinces à linge (pour manipuler facilement les figurines sans vous mettre de la peinture sur les doigts), dissolvant, tasse d'eau propre (pour *BIEN* nettoyer vos instruments de travail), colle (type Super Glue), palette pour les mélanges (bout de carton, vieux cendrier, etc...), loupe, pinceaux, peintures, vernis, chiffons,... et le reste !

Une bonne source d'éclairage est indispensable. C'est elle qui permet de bien voir les petits détails et d'apprécier correctement les couleurs. Dans ce domaine, les lampes « d'architecte » montées sur bras articulés sont idéales.

2) Mise en condition de l'artiste

La qualité d'une figurine peinte dépend *TOUJOURS* du temps que l'on passe à la peindre. Apprenez à être patient en toutes circonstances. Si, à un certain moment, vous commencez à faire preuve de nervosité : laissez tout tomber, allez prendre l'air ou lisez une BD. Lorsque la tension monte, la catastrophe n'est jamais bien loin, alors ne forcez pas les évènements...

3) Préparation de la figurine

Observez votre « proie » sous tous les angles. Réflechissez déjà aux couleurs que vous emploirez. Avec un cutter, une lime à ongle ou un morceau de papier de verre très fin, faites disparaitre les barbules, coulures et autres défauts de moulage de votre figurine (il y en a toujours !). Collez les éléments qui doivent être assemblés (ex : ailes, bouclier,...). Votre futur chef d'oeuvre est impeccable ? Alors, il est temps de l'enduire d'une « sous-couche » de peinture mate ou satinée, afin que les couleurs « accrochent » mieux. N'en mettez pas trop !... vous pourriez noyez les détails. Il existe des bombes aérosoles (Humbrol, par exemple) qui permettent de passer une sous-couche uniforme sur plusieurs figurines simultanément, et cela, en quelques secondes à peine. Essayez-les. N'oubliez pas que la teinte choisie pour la sous-couche déterminera par transparence l'éclat des couleurs qui la recouvriront.

Le blanc a tendance à accentuer les couleurs vives, alors qu'une sous-couche noire les assombrit, le gris neutre respectant parfaitement les teintes naturelles. Pour finir, laissez bien sécher la sous-couche !

4) Choix des peintures et des pinceaux

Pour cette fois, laissons de côté, si vous le voulez bien, les peintures à l'huile, gouaches et autres encres transparentes pour ne retenir que les peintures les plus faciles à utiliser : les enamels et les acryliques. D'une façon générale, ce qu'il faut savoir, c'est que les énamels à base de vernis (ex : Heller, Humbrol), que l'on appelle souvent « peintures à maquette » ont un temps de séchage assez long et se mélangent mal, mais par contre proposent une gamme de couleurs très vaste. De leur côté, les acryliques à base d'eau (ex : Citadel), sèchent vite, se mélangent bien et se diluent à l'eau, mais ont souvent des couleurs très vives et assez peu réalistes. A vous de juger...

En ce qui concerne les pinceaux, qu'ils soient en poils de martre ou en pure fourrure de brosse à dent, les tailles les plus utiles sont, dans l'ordre : 1, 0, 3 et 00. A moins que vous ne préfériez acquérir tout l'éventail disponible, depuis le rouleau pour plafond, jusqu'au poil unique !

5) Surlignage

Si vous n'avez pas choisi de passer une sous-couche noire, séparez d'un trait de peinture mate noire, tous les éléments qui composent l'équipement de votre figurine. Ce sera le cas, par exemple, pour la ceinture (un trait de chaque côté), les bourses, les bords de manches, les cols, les fourreaux, etc...

Lorsque vous mettrez ensuite des couleurs sur votre figurine, laissez toujours apparent un fin liseré de peinture noire aux points de jonction. Bien maîtrisée, cette technique permet d'obtenir des effets de relief extraordinaire.

6) Bien peindre

Par les couleurs que vous choisissez pour votre figurine, vous pouvez exprimer son tempérament... et le vôtre. Un aubergiste B.C/B.G. pour l'un, peut devenir un vagabond déguenillé pour l'autre. N'hésitez pas à expérimenter et à créer votre style. Pour vous un seul adage : *« Je peins, donc je suis »*.

Et puis, tant qu'à faire, peignez toujours dans le sens du poil (de votre pinceau !) afin d'éviter les éclaboussures. Ne prenez jamais plus de peinture qu'il ne vous en faut. « Habillez » votre figurine, en commençant par peindre la chair, avant de continuer par les vêtements, les armures et l'équipement.

Arrangez vous pour que vos mains ou vos poignets reposent en permanence sur un point d'appui stable (les bords de table sont faits pour ça). Vous y gagnerez en précision et diminuerez les tremblements naturels.

7) Un peu de relief, que diable !

Une seule couche de peinture n'est jamais suffisante pour insuffler la vie à une figurine. Comme cette dernière est de très petite taille, il faut accentuer ses ombres et ses reliefs pour qu'elle semble n'être que la copie conforme — en miniature — de la réalité. Pour ça, il y a deux techniques principales et complémentaires.

a) Les ombres. Imaginions que vous désiriez « approfondir » les ombres de la cape verte d'un elfe. Il suffit, tout d'abord, d'effectuer un mélange plus foncé de la couleur concernée (ajoutez ici, du noir ou du brun foncé à votre teinte de base), puis de diluer à l'extrême ce mélange jusqu'à ce qu'il soit bien translucide. Imbibez alors un pinceau avec le « lavis » et posez le sur la cape en question. Le liquide recouvrira uniformément cette dernière, mais en séchant, le pigment se déposera



principalement au fond des plis. Résultat : des ombres du plus bel effet ! Utilisez cette technique pour toutes les couleurs de votre figurine : choisissez une teinte plus sombre (chair et rouge : brun ; jaune : orange ; bleu ciel : bleu marine ; etc...), diluez, appliquez, laissez sécher. Simple, non ?

b) Les lumières. Il suffit ici de faire exactement le contraire que pour les ombres. Vous devez cette fois éclaircir les sommets des reliefs et des plis (arrête du nez, coudes, épaules, etc...).

Prenez alors des tons plus clairs pour chaque zone concernée (ex : blanc ou rose pâle pour les chairs, vert clair pour les verts, etc...). Ces tons doivent toujours être dérivés de la couleur originale ! Mettez très peu de peinture sur votre pinceau, frottez ce dernier sur un chiffon ou bout de papier, jusqu'à ce qu'il n'en reste presque plus sur les poils. Frottez ensuite rapidement — et surtout sans appuyer — sur les zones à mettre en lumière. Recommencez pour chaque couleur.

8) Et les détails ?

Les amis des peintres ont toujours une tendance agaçante à ne voir que les détails. Alors efforcez-vous de corriger les moindres bavures et de peindre les plus petits détails :

— Les yeux. Peignez d'abord un ovale noir. Puis, placez à l'intérieur de celui-ci deux points blancs côte à côte. Le trait noir entre les deux points figurera la pupille et l'iris. Au dessus et en dessous, il représentera les sourcils et les cils. Attention à ne pas faire loucher vos héros !

— Saleté et poussière. Ombres et lumières réalisées avec des couleurs ternes peuvent « salir » agréablement les monstres et les aventuriers au long cours.

— Armures et cottes de mailles. Peignez les d'abord en noir, puis utilisez la technique des lumières en employant de la peinture argentée mélangée avec du noir. Succès garanti !

— Fourrures et cheveux. Ombres profondes et lumières très claires — et très légères — donnent d'excellents résultats.

9) Opération chef d'oeuvre en péril

Vous avez terminé ? Il vous faut maintenant protéger votre « merveille » pour l'éternité à venir. Une fois que la dernière touche de peinture est bien sèche (laissez passer quelques jours) passez un petit coup de vernis mat satiné, pour préserver votre ouvrage. N'abusez pas ! Préférez le vernis en bombe à celui en pot, qui est souvent d'une qualité discutable. Enfin, mettez quelques touches de vernis brillant avec la pointe de votre pinceau sur les armes, les bijoux, les yeux et les dents. Parbleu, quelle belle figurine que voilà !

COLLECTION

Miniaturisation Japonaise

Il n'y a pas si longtemps, si vous vouliez donner une consistance métallique à votre ninja, votre rônin ou votre daymio, vous étiez obligé de vous rabattre sur les quelques figurines existantes, qui ressemblaient parfois plus à des guerriers sarrasins qu'à des maîtres du Katana ou des shurikens. Aujourd'hui, plus de problème de choix : Grenadier, Ral Partha et Citadel proposent des séries orientales d'excellente qualité — et surtout — disponibles dans la plupart des boutiques.



Un samouraï à l'entraînement, notez ses traits fiers et impassibles...

Selon Grenadier, le Japonais médiéval est un personnage très martial dont l'équipement doit s'adapter à toutes les circonstances. En effet, plusieurs des figurines de la série « Bushido » ont pour particularité de ne pas être armées... ni même d'avoir de mains ! Ces dernières, et les armes qu'elles tiennent, doivent être mises en place et collées par l'acheteur lui-même. Ce qui permet d'éviter certains inconvénients dûs aux techniques de moulage qui imposent souvent que les armes soient dans le prolongement du corps. Mais, cette « bonne idée » n'est pas sans défauts ; si l'on n'y prend pas garde, les mains se trouvent très vite dans des positions étranges par rapport aux bras et, quelle que soit la colle que l'on utilise, elles restent toujours d'une relative fragilité, incompatible avec des parties endiablées. Malgré cela, d'une façon générale, les figurines ont des visages fins et très expressifs, les positions sont « dynamiques » (idéales pour les dioramas) et les détails d'une finesse appréciable ; de quoi satisfaire les collectionneurs les plus exigeants...



Richesse du détail chez ce samouraï Citadel.

Du côté de l'autre série « spéciale Bushido », celle de Ral Partha, une constation s'impose d'office : tous les modèles ne sont pas de qualité égale. Ainsi, les ninjas — sympathiques au demeurant — ont des vêtements « plats », aux reliefs peu accusés. Alors que les sorciers de Shugenja paraissent, en contrepartie, plus fins et plus respectables. A noter que l'un d'entre-eux ressemble à s'y méprendre à Ming, le roi de la planète Mongo dans les aventures de Flash Gordon (!). Quoiqu'il en soit, il faut préciser que toutes les figurines ont été sculptées par Bob Charrette, l'un des créateurs du jeu Bushido (édité par FGU aux Etats-Unis et bientôt disponible en français) donc leur orthodoxie ne peut pas être contestée. L'un dans l'autre, Charrette a fait un travail tout à fait honnorable et son Dai-Bakemono (géant) est obèse, musclé et moustachu : juste ce qu'il faut, quoi !

Joli travail aussi que celui du sculpteur de la série des « Orientaux » de Citadel. Très fines et ultra-détaillées, ces figurines ont un « look d'enfer ». Mair pourquoi fallait-il donner des visages presque caricaturaux à ces fiers guerriers nippons ? Ils sont parfois plus proches des héros de Goldorak que de ceux de Kagemusha. Enfin... ils n'en restent pas moins d'une exceptionnelle beauté et méritent sans problème une place d'honneur dans n'importe quelle vitrine. Que voulez-vous : qui aime bien, châtie bien... □

Jean Balczesak

avec l'aimable concours de Jean-Pierre Demange.



...r les beaux yeux d'une geisha, deux samouraïs s'affrontent. En position d'attaque, à gauche ...urine Ral Partha face à deux figurines Grenadier.

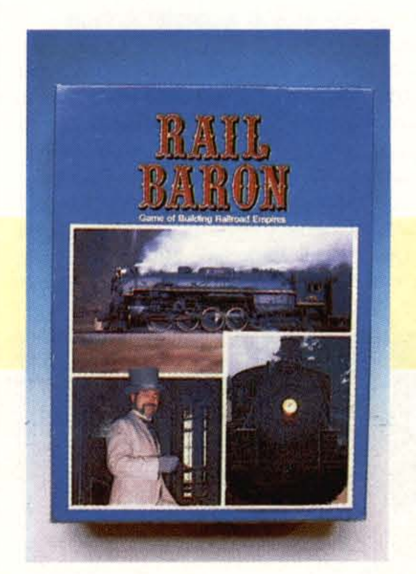
Peinture et réalisation du diorama par Frédéric Bassot.

Empires de métal

Le soleil était à son zénith, la journée serait longue et les hommes du chemin de fer le savaient. Seul le bruit des outils brisant le roc ou martelant les rails troublaient le calme torride de la montagne, car il fallait que la Western Pacific Railway soit la première à atteindre Sacramento.
Ils avaient déjà connus le froid et la poussière, les Indiens et les épidémies, les dynamitages meurtriers et les attaques des pillards envoyés par l'Union Pacific mais ils avançaient toujours.
Bien loin d'eux, dans les bureaux de New-York ou Chicago, les financiers faisaient et défaisaient les empires du rail dans une âpre compétition qui ne laissait derrière elle que faillites et fortunes colossales.

Une époque lointaine et révolue direz-vous ? Eh bien pas du tout, venez avec moi et grâce au train de la Casus Belli Rail Company parcourons le monde des boardgames ferroviaires (c'est promis, on s'arrêtera partout, foi de chef de gare).

RAIL BARON



Premier arrêt : **Rail Baron** *(Avalon Hill,* pour 2 à 6 joueurs). Ce jeu plus très jeune, il date de 1977, a connu un succès certain et c'est à ce titre que vous pouvez encore vous le procurer chez votre revendeur préféré.
Vous y tenez le rôle d'un financier qui va d'abord s'enrichir grâce à du fret de marchandises puis devra prendre le contrôle de plusieurs des grandes compagnies américaines.

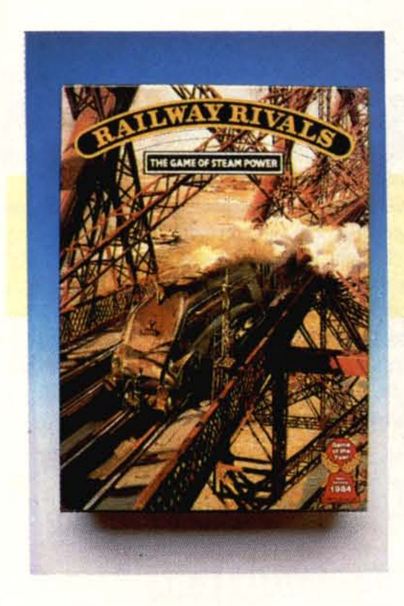
Le plateau de jeu représente le réseau ferré des Etats-Unis et ses 28 grandes compagnies. La boîte comprend également de l'argent, des titres de propriété, des dés (outil essentiel) et des pions.
Au début, les joueurs n'ont ni titre de propriété, ni fortune, juste un peu de liquide (20 000 $). Tout au long de la partie, ils vont effectuer des transports de fret entre deux villes tirées au sort. Au premier tour chacun tirera une ville de départ et une ville de destination. Dès que le train d'un joueur rejoint sa destination, celui-ci encaisse le prix du transport qui est en rapport avec la distance parcourue. La ville d'arrivée sera son point de départ au tour suivant vers une nouvelle destination tirée au sort.
Le peu d'argent distribué au début du jeu sert à acquitter les droits de passage (1000 $) sur les lignes empruntées qui sont en possession de la banque.
Sa fortune croissant, chacun va pouvoir investir en achetant une par une les grandes compagnies. Avec le titre de propriété, le joueur dispose également du réseau associé sur lequel il pourra voyager gratuitement et pour lequel les autres joueurs devront s'acquitter d'un droit de passage de 5000 $.
Au fur et à mesure des trajets, les investissements aidant, les voies ferrées bon marché se raréfient. Lorsque toutes les compagnies ont été achetées, les droits de passage doublent (10 000 $). Bien sûr le prix de vente d'une compagnie est lié à la taille et à l'implantation de son réseau. Pour gagner il faut disposer de 200 000 $ une fois revenu à sa ville de départ du premier tour. Mais attention, le dernier voyage est une course dangereuse car si vous êtes rattrapé par un train adverse pendant votre retour vous serez obligé de remettre celui-ci à plus tard après vous être acquitté d'une taxe spéciale de 50 000 $ en faveur de votre adversaire.

Les roues de la fortune...

Il est inutile de cacher l'importance du hasard. Ce sont les dés qui déterminent vos trajets et par là-même vos revenus. Il y a certes un équilibre entre longueur du trajet et bénéfices induits mais suivant le moment du jeu, il est préférable d'avoir une faible rentrée d'argent à court terme ou un pactole à long terme. Seul point de règle tactique : dans certains cas il est possible de choisir entre long et court trajet.
Ce sont encore les dés qui permettent aux trains de se déplacer. Plus vous allez vite, plus les dollars affluent. Certes vous avez la possibilité d'acheter des trains plus rapides, mais le seul train vraiment efficace (50 % plus rapide) coûte le même prix que la plus chère des compagnies ! Tous les éléments tactiques résident dans la carte. Dès qu'un joueur dispose d'un petit pécule, il peut songer à s'acheter une compagnie, c'est l'heure du choix.

Pour vous aiguiller...

... dans vos futures parties voici quelques idées fournies par un indicateur... des chemins de fer.



— Neuf villes sont desservies par une seule ligne. Il peut être intéressant d'acquérir des lignes ayant l'exclusivité d'une ville qui, si elle échoit à un joueur, risque fort de vous rapporter 10 000 $ (2 × 5000 $) de droits de passage. Notez que l'Union Pacific a deux « exclusivités » et que la Boston & Maine, qui ne coûte que 4000 $, est la seule à desservir Portland Me.

— Un coup d'œil sur la table de tirage des destinations vous apprend que certaines villes ou régions bénéficient de probabilités favorables. Ne reculant devant aucun sacrifice C.B. vous dévoile le verdict des chiffres. Les probabilités par région sont : N-E (21 %), S-O (17 %), N central (15 %), S-E et S central (12,5 %) et enfin N-O ainsi que les Plaines (11 %). Il est facile d'en déduire les villes les plus fréquentées au cours d'une partie : New-York, Los Angeles, Boston, Philadelphie et Chicago.

— Au vu des droits à acquitter, il est essentiel de ne pas être obligé d'emprunter une ligne adverse plus de trois fois par partie. Il faudra donc posséder au moins un accès aux villes citées ci-dessus.

— Certaines lignes permettent de joindre facilement des régions éloignées. Il est intéressant d'avoir une vue globale de la carte et de chercher à mettre bout à bout de telles lignes. Les trajets en sont ainsi minimisés.

Au bout du compte

Bien évidemment ce jeu n'est pas sans rappeler un autre jeu utilisant des rues célèbres, des maisons, des hôtels et une case départ... La présentation est réussie (il n'était pas facile de représenter clairement ces réseaux imbriqués les uns dans les autres), les règles sont claires et le jeu a visiblement été testé avec soin. Mais le rôle des dés est trop important, une destination trop lointaine ou un trajet exécuté à une allure d'escargot au moment où une compagnie-clef est accessible aux acheteurs et ce sera un coup dur dont il sera difficile de se remettre. Ceci dit la totale liberté sur le choix des achats est une bonne idée qui prend toute sa valeur lorsqu'il y a au moins quatre joueurs (nombre minimal de joueurs recommandé). Les zones sont en effet desservies par trois lignes différentes au plus.

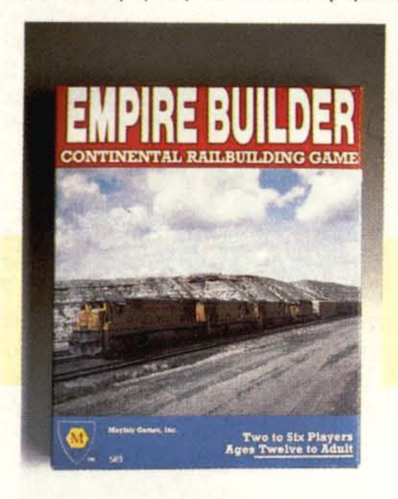
RAILWAY RIVALS

Et maintenant notre deuxième arrêt : **Railway Rivals** *(Games Workshop)*. Ce jeu a la particularité de se dérouler en deux phases distinctes.

D'abord Railway, ensuite Rivals...

Tout d'abord c'est la phase des constructions tout azimut qui s'arrête lorsque toutes les villes de la carte sont atteintes au moins une fois. Chaque joueur a le même potentiel de construction et va rivaliser avec ses adversaires pour empocher la prime de 6000 $ qui échoit au premier à atteindre une ville (une prime par ville). En même temps il cherche à gêner ses adversaires car celui qui réalise une jonction ou longe une voie adverse doit verser une indemnité à son adversaire (1000 $ minimum). Attention de ne pas oublier d'effacer les lignes dessinées au feutre sinon les cartes accumulent les traces des parties précédentes.

La deuxième phase est principalement une suite de courses entre deux villes, entrecoupées par des tours de construction. Les gains, lors des courses, s'élèvent à 20 000 $ (1er) et 10 000 $ (2nd).



Chacun peut participer et emprunter le trajet de son choix sans oublier d'acquitter un droit de passage de 1000 $ par portion de rail adverse utilisée. Il apparait d'ores et déjà que les tactiques des deux phases sont contradictoires et doivent malgré tout s'inscrire dans une stratégie gagnante, c'est à dire d'être le joueur le plus riche en fin de partie (quand toutes les cartes indiquant les départs et arrivées des courses ont été tirées).

Gagner des tchous...

« Un sou est un sou » c'est la devise de Railway Rivals car chaque décision, même pour une dépense de 1000 $, doit être pesée et analysée, la victoire finale tenant souvent à un cheveu.

Le vainqueur est toujours celui qui a su concilier les impératifs des deux phases. Atteindre le premier le plus grand nombre de villes ou obliger les autres à verser des droits de jonction ne doit pas être l'objectif essentiel de la première phase. Il faut surtout se construire au moindre coût un réseau efficace en vue de la suite de la partie. La plupart des villes ne sont susceptibles d'intervenir qu'une fois (en tant que départ ou arrivée) dans les courses, laissez donc sans regrets quelques villes lointaines aux mains de vos adversaires et contentez-vous de les approcher. La position idéale est celle où votre réseau vous met à moins de 5 cases de toutes les villes. Un petit mot pour ceux qui relient certaines villes et ignorent les autres : si vous avez la moitié des villes, ce qui est déjà une belle performance, vos chances de voir un trajet vous être favorable sont de 1 sur 4, c'est à dire 4 ou 5 courses, c'est bien peu.

La deuxième phase décide du sort de la partie. Chaque course tentée risquant fort de vous coûter de l'argent, vous devez judicieusement doser le prix de la course, à verser à vos adversaires, et les chances de réussite (longueur du parcours choisi). C'est à ce moment que vos choix (et quelques jets de dés) seront déterminants, mais vous serez d'autant mieux armé pour les faire que vous aurez habilement manœuvré dans la première phase.

Bref...

Railway Rivals est un jeu clair (règles de quatre pages), tactiquement très riche avec des rebondissements (surtout durant les courses) et quelques relents de diplomatie. Plus il y a de joueurs, mieux c'est ; néanmoins c'est un jeu amusant à deux.

EMPIRE BUILDER

Et si le hasard était éliminé ? C'est sans doute à cette question qu'ont essayé de répondre les concepteurs de chez *Mayfair Games* avec **Empire Builder.** Objectif réussi car la boite ne renferme pas de dé mais une carte des Etats-Unis du genre puzzle, des billets, des crayons et des cartes de fret.

Mécanique bien huilée

Chaque joueur, à tour de rôle, effectue les opérations suivantes :

— Mouvement de son train avec d'éventuels chargements ou déchargements de marchandises.

— Paiement des droits de passage et encaissement des primes pour les frets arrivés à bon port.

— Construction de rails ou modernisation de son matériel ferroviaire. Ces deux actions sont bien évidemment payantes. Le plus riche à la fin de la partie l'emporte.
Examinons une carte de fret. Elle indique trois noms de ville ainsi que la marchandise attendue pour chacune d'entre elles. Le joueur possédant la carte doit aller charger le fret souhaité (machines-outil, bauxite, blé, touristes,...) dans un centre de production (New-York pour les touristes ou Dallas pour le pétrole) puis devra rallier la ville demandeuse afin d'y encaisser une prime de livraison. Tout au long de la partie chaque joueur possède toujours trois cartes fret. Lorsque qu'un chargement est livré la carte concernée est jetée et remplacée par une nouvelle, issue de la pioche. C'est là le seul élément hasard du jeu car la pioche comprend également quelques cartes-événements du genre désagréable (déraillement, inondations...).
La construction doit donc avoir pour objectif la constitution d'un réseau étendu permettant de joindre le plus grand nombre possible de centres de production des marchandises les plus diverses. Ajoutons que certaines villes de faible ou moyenne importance ne pourront pas être accessibles pour tous. C'est d'ailleurs pourquoi ce jeu est à recommander pour au moins quatre joueurs, afin de pouvoir faire pleinement fonctionner ces restrictions.
La capacité de mouvement des trains est la même pour tous, à égalité de type de matériel (train normal, rapide ou supertrain). Quasi-égalité de tous d'après les règles mais alors, comment gagner ?

« Fer » son chemin

La somme d'argent alouée au départ est assez faible, la première tâche doit être de la faire fructifier. Pour cela bien choisir son point de départ et réaliser quelques petits trajets pour étoffer rapidement son réseau. La première clef du succès est là : *Prospérer.* Il faut absolument, au début du jeu, maintenir un taux d'expansion élevé pour son réseau. Commencer dans une région montagneuse est très coûteux en construction et vous condamne presque sûrement à végéter, préférez donc l'Est ou le Centre. En multipliant les connexions, vous vous donnerez ainsi les moyens d'avoir du *Choix*, deuxième clef du succès. En main, le joueur dispose de neuf frets possibles mais son choix réel est restreint au transport des marchandises qu'il pourra charger (centre de production relié) et décharger (ville destinataire connectée) sans acquitter de droits de passage.
Un coup d'œil sur les tableaux récapitulatifs de la règle (excellente idée) nous désigne Memphis et San Francisco (producteurs uniques de bauxite et de sucre respectivement). Remarquons également que Portland et San Francisco (encore !) ont l'avantage de produire trois types différents de marchandises. Voilà trois villes qu'il serait bon d'avoir sur son réseau.
Dès lors que les réseaux se figent et que la construction décroît, voilà poindre la troisième et dernière clef : la *Productivité.* Le vainqueur final est celui qui effectue les meilleures rentrées d'argent avec un minimum de mouvements. Quelques principes simples vont vous guider :
— Groupez les transports.
— Préférez les villes où l'on peut charger plusieurs frets.
— Ne voyagez jamais à vide. Transportez toujours des marchandises quitte à les abandonner plus tard.
— N'hésitez pas, comme la règle vous y autorise, à passer un tour pour pouvoir échanger vos trois cartes fret si au moins deux d'entre elles ne vous conviennent pas du tout.

Monovoie

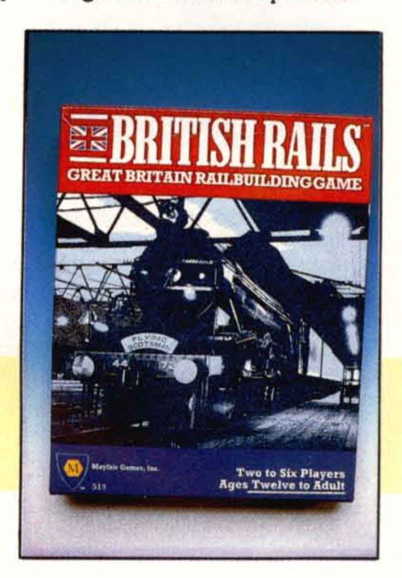
Empire Builder laisse peu de place au hasard, c'est sa force et sa faiblesse en même temps. Oui, j'ai bien dit faiblesse car ce jeu est surtout fait de tactiques solitaires. Chacun essayant de s'enrichir sans trop s'occuper des autres. Il en résulte une certaine absence de rapports entre joueurs et un côté aride aux parties. Les règles concises (5 pages) sont satisfaisantes (les jonctions entre voies adverses auraient mérité un développement).

BRITISH RAILS

Il existe sur le marché un autre jeu intitulé **British Rails** et qui est aussi une production *Mayfair Games.* Il s'agit ni plus, ni moins de l'adaptation à la Grande-Bretagne de Empire Builder. Les règles sont totalement identiques mais les exemples, les cartes-fret, les marchandises et même les billets ont été adaptés avec soin. Il n'existe pas de boîte comprenant les deux cartes (U.S.A. et GB) et c'est très regrettable.

Et nous voilà presque arrivés au terminus. J'entends déjà les cris outrés des passagers : et 1829 ? et Rails through the Rockies ? et Rail ? J'en dirai un petit mot car les deux premiers sont quasi-introuvables et le troisième n'entre pas vraiment dans la catégorie des boardgames.

● **1829** (de *Hartland Trefoil*) présente les mêmes thèmes (construction et exploitation) sous une forme plus fouillée. Il inclue les notions de stations (secondaires ou importantes), de réseau, de blocage des adversaires et même d'opérations financières. C'est un jeu résolument original et intéressant mais qui en découragera plus d'un à cause de ses règles mal écrites.
● **Rails through the Rockies** (de *Adventure Games*), situé dans le Colorado, a lui aussi de grandes ambitions et vise un niveau poussé de simulation. A titre d'exemple sachez que les voies ne peuvent être posées qu'après préparation du ballast ; que les mines de la région, les saisons (l'hiver est rude dans les Rockies !) et les problèmes de concession jouent un rôle important. Les règles, joliment présentées, manquent de clarté et le débutant sera bien en peine pour trouver une tactique de départ.
● **Rail** (de *Ludonirique*) est un joli jeu tactique où le hasarsd n'intervient pas. Chaque joueur est maître de ses choix, c'est-à-dire du type d'élément qu'il va poser (portion de rail droite ou courbe, embranchement, gare, pont, lac, etc) sur son réseau ou... sur un réseau adverse. Le but de chacun étant la construction du plus long réseau utilisable possible.



Maintenant concluons par les raretés :
● **La conquête du rail** le seul boardgame ferroviaire avec des vrais rails et des vrais trains ! Ce jeu, destiné aux très jeunes, sans grand intérêt tactique se remarque surtout par sa présentation réussie.
● **Le jeu du Chemin de Fer** qui, s'il n'est qu'une adaptation du jeu de l'oie au thème du train, représente le boardgame ferroviaire le plus ancien connu à ce jour ; il a en effet été dessiné par un cheminot nancéen au XIXe siècle.
● **Les spéculateurs** de Victor Lucas qui remporte le titre du jeu le plus récent car il n'est pas encore édité. La maquette présentée au concours des créateurs de jeu 85, à Boulogne-Billancourt, avait été fort remarquée (mention spéciale du jury). Une nouvelle version de ce boardgame qui porte sur la Bourse mais utilise les trains comme moyen d'action principal, est attendue pour le concours 86.

Il n'y a pas de jeu qui se détache véritablement. Si vous souhaitez une partie :
— vive, rapide et animée alors optez pour Railway Rivals,
— tactique, sérieuse et presque sans hasard alors c'est Empire Builder (ou British Rail) qu'il vous faut.

Hal Héretour
J.M. Rubio Nevado

CONTRE LE TERRORISME DES PRIX LA VENTE PAR CORRESPONDANCE DE « L'ŒUF CUBE »

LE SERVICE VENTE PAR CORRESPONDANCE DE L'ŒUF CUBE

LA MAGIE DU CHOIX

Des centaines de jeux de rôle et de simulation, anglais, américains, français
Et bien sûr, plus de 2 500 figurines différentes (Citadel, TSR, Grenadier...)

LA CLEF DE CET UNIVERS : LA LISTE DES JEUX, GRATUITEMENT SUR DEMANDE

L'ŒUF CUBE, 24, RUE LINNÉ, 75005 PARIS - 16 (1) 45.87.28.83

NEW FROM USA AND UK

OREAN WAR V.G. 25 juin 1950	295 F
LBUERA 1811 la campagne d'Espagne (en français)	150 F
MPERIUM ROMANUM II	295 F
HICKAMAUGA 1863 la dernière chance des confédérés	245 F
T-LÔ Normandie 1944	250 F
L 11 DRAGON OF GLORY (pour Battle System)	115 F
LACK SWORD : Sc. Stormbringer	125 F
IDERS OF ROHAN (Sc. Middle Earth)	135 F
OBLIN GATE (Sc. Middle Earth)	75 F
A 1 SWORDKS OF THE UNDERCITY (Mod. pour Lankhmar)	80 F
OSMIC ENCOUNTER Alien conflic	150 F
ORCH : GDW Série Europa	270 F

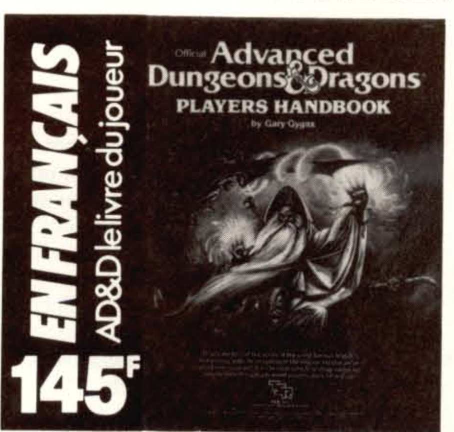
JEUX DE SIMULATION

N FRANCAIS

IEN BIEN PHU	140 F
APOLÉON À AUSTERLITZ	140 F
MIRAUTÉ	140 F
AST and WEST la 3e guerre mondiale	225 F
EF : guerre et diplomatie	145 F
OCKBA 1943 l'hiver russe	225 F
CILE 43 le débarquement américain	195 F
ARGOS LORD Fantastique	225 F
Y HAVOC Médiéval	165 F
ÈGE	165 F
AMOURAÏ BLADES Médiéval japonais	165 F
GANG DES TRACTIONS-AVANT	160 F
VILISATION : 8000 Avant J-C	295 F

N ANGLAIS

DV. SQUAD LEADER RULES	380 F
DV. SQL MODULE A BEYOND VALOR	380 F
AR IN THE PACIFIC (V.G.)	495 F
HIRD WORLD WAR (Stratégique)	210 F
OUTHERN FRONT (Série Third world war)	210 F
RTIC FRONT (Série Third world war)	210 F
SSAULT (Tactique)	210 F
OOTS and SADDLES (Série Assault)	210 F
EINFORCEMENT (Série Assault)	130 F
AX BRITANNICA (Diplomatique)	305 F



LES JEUX DE ROLE EN ANGLAIS

ORIENTAL ADVENTURE	160 F
UNEARTHED ARCANA	150 F
DUNGEON MASTER'S GUIDE	165 F
MONSTER MANUAL 1	150 F
MONSTER MANUAL 2	150 F
FIEND FOLIO	150 F
LEGENDS and LORE	150 F
BATTLE SYSTEM	220 F
CONAN RPG	145 F
BUSHIDO RPG	145 F
CARWARS DE LUXE EDITION	250 F
INDIANA JONES RPG	145 F
JAMES BOND RPG	185 F
« Q » MANUAL (James Bond)	135 F
MARVEL SUPER HEREOS	145 F
ROLEMASTER (New Edition)	375 F
RUNEQUEST III	450 F
GOD OF GLORENTA (Runquest)	245 F
SPACE OPERA	265 F
STORMBRINGER	295 F
STEALER OF SOULS (Stormbringer)	95 F
TRAVELLER	160 F
SPACE MASTER	350 F
TOON RPG	145 F
TWILIGHT 2000	315 F
VILLAINS and VIGILANTES	165 F
WARHAMMER RPG	155 F
THE MORROW PROJECT	75 F
CHAMPIONS	165 F

TOUS LES JEUX DE ROLE EXISTANT EN FRANÇAIS

DÉTECTIVE CONSEIL	235 F
APPEL DE CTHULHU	190 F
BASTON	190 F
CHRONIQUES DE LINAÏS	185 F
DONJONS & DRAGONS BASE	170 F
DONJONS & DRAGONS EXPERT	185 F
EMPIRE GALACTIQUE	85 F
LES FRONTIÈRES DE L'EMPIRE	85 F
FÉERIE	195 F
LA COMPAGNIE DES GLACES	220 F
L'OEIL NOIR GALLIMARD	110 F
LÉGENDES (règles)	115 F
LÉGENDES CELTIQUES	75 F
LÉGENDES DES MILLE ET UNE NUITS	185 F
MALÉFICES	170 F
BITUME	90 F
RÊVE DE DRAGON	150 F
STAR FRONTIÈRES	210 F

DEVANT LE SUCCÈS DU CONCOURS DE L'OEUF CUBE CELUI-CI EST PROLONGÉ JUSQU'AU 15 JUIN

Bon de commande à retourner à l'OEUF CUBE
24, rue Linné - 75005 Paris - Tél. 16 (1) 45.87.28.83

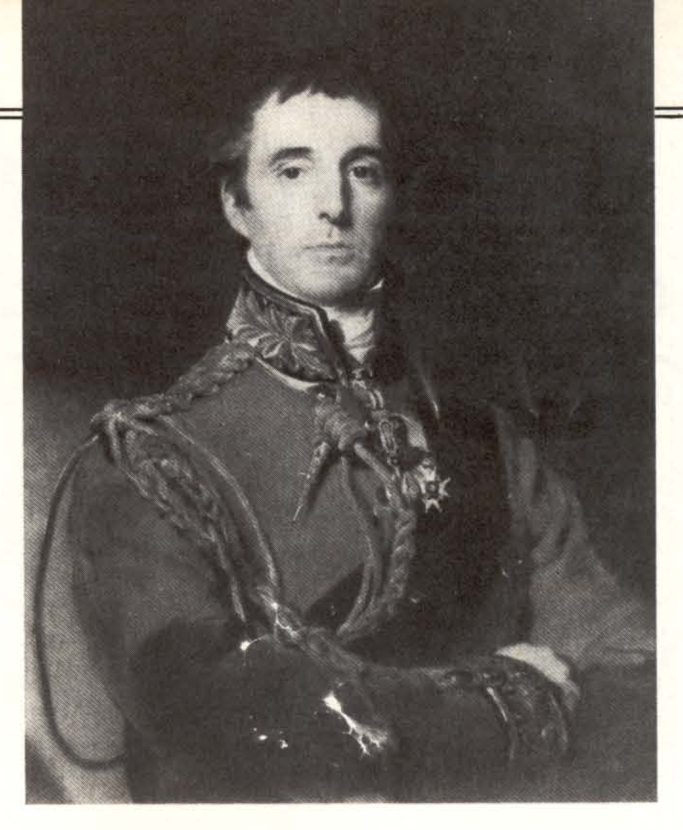
NOM ....
PRÉNOM ....
ADRESSE ....
.... TEL. ....
C.P. .... VILLE ....

☐ LISTE DES JEUX	GRATUITE
DESIGNATION	PRIX
....	....
....	....
....	....
Participation aux frais de port et d'emballage	30 F
TOTAL	

Les jeux sont postés en recommandé dans les 48 heures après réception du paiement : chèque bancaire - CCP - mandat à l'ordre de l'ŒUF CUBE

BENELUX et SUISSE frais de port 45 F

Quand il s'agit de D & D, les monstres, tout le monde connaît. Mais en matière de wargame, qu'est-ce qu'un monstre ? Eh bien, c'est tout simplement un jeu qui, par ses dimensions, se situe très largement au-dessus de la moyenne de ses contemporains. La période de gloire de ces montres se situe entre 1976 et 1978, et fut principalement l'œuvre de SPI.



La résurrection de quelques-uns de ces monstres m'a donné l'idée de consacrer une rubrique à ces Mammoths Games, comme disent les Anglo-Saxons, car leur prix étant à la hauteur de leur dimension, beaucoup préfèreront savoir ce qu'il y a dans la boîte avant de tenter l'aventure.

Ceci étant dit, allons-y.

Petit avant-propos

A tout seigneur, tout honneur, je me devais de commencer par un monstre napoléonien.
Il existe, il s'agit de Wellington's victory.

Wellington 's

« ... ma femme n'est jamais parvenue à comprendre comment les Britanniques avaient pu donner à un grand terminus de chemin de fer londonien le nom d'une de leur défaite militaire : Warterloo ».

« la Symphonie Napoléon »
— Anthony Burgess —

Tout bon wargamer se doit de posséder un « gros » napoléonien ; la preuve, j'en ai un (1).

Il s'agit donc de ce Wellington's victory, édité dans un premier temps par SPI, puis repris par TSR qui nous le propose aujourd'hui sans avoir modifié le contenu (ce qui, d'ailleurs, ne s'imposait pas), avec ces 4 cartes de 66 × 102 cm et ces quelques 2 000 pions.
C'est, vous l'aviez deviné, la simulation de la bataille de Waterloo. Ce n'est pas la première, ni sans doute la dernière, reproduction de cette bataille, mais c'est actuellement la plus complète, la plus complexe, tout en restant très jouable. Voici donc, par le menu, de quoi il retourne.

APERITIF

Au coup d'œil, les cartes sont à dominante jaune pâle, ce qui est assez terne mais qui, par contre, est tout indiqué pour placer dessus des pions aux couleurs vives. Une fois que tout est en place, ça rend vraiment très bien. Les pions sont en effet magnifiques, avec des coloris différents pour les Français *(cocorico !)*, les Anglais, les Prussiens, et les contingents alliés : Allemands (K.G.L.), Néerlandais, Brunswickois et Hanovriens. Tant qu'ils y étaient, ils auraient pu donner aux pions de la Garde Impériale une couleur différente de celle des troupes de ligne ; mais là, c'est juste histoire de critiquer.

(1) Si on n'était pas là pour s'envoyer des fleurs, hein ?!

Un petit mot sur l'échelle : chaque hexagone représente 100 m de terrain ; un tour de jeu = 15 mn de temps réel ; un pion de cavalerie = un régiment ; un pion d'infanterie = un bataillon ; un pion d'artillerie = une batterie.
A noter qu'il existe des pions spéciaux pour représenter les artilleurs et les compagnies de tirailleurs, ainsi que les pions « chefs ». Enfin, différents marqueurs sont prévus pour représenter les diverses formations de l'infanterie, les zones de charge de cavalerie, les facteurs de combat, le nombre de coups de l'artillerie, etc...

HORS D'OEUVRE

Le premier os, c'est la lecture des pions, ce qu'on appelle la désignation historique.
Jugez plutôt : sur un pion bataillon d'infanterie, outre les facteurs combat-moral-mouvement qui se détachent bien, on peut lire par exemple 2/105 - 2/1/I écrit en tout petit. La traduction de ce hiéroglyphe est : 2e bataillon, du 105e régiment, de la 2e brigade, de la 1ère division, du 1er corps d'armée ; tout ça sans respirer. Heureusement, c'est encore un peu moins long pour la cavalerie et l'artillerie.
Par ailleurs, les pions sont imprimés recto-verso. Pour l'infanterie, le recto correspond à la formation en colonne ; le verso, à la formation en ligne, formation qui diminue les facteurs moral-mouvement, mais qui en fait une plus mauvaise cible. Pour l'artillerie, le recto correspond à la formation attelée, avec facteurs de : combat des canonniers (1, dans tous les cas) — moral des canonniers — mouvement de la batterie ; le verso correspond à la formation en batterie, avec facteurs de : combat de la batterie — classe de la batterie — mouvement de la batterie (0, donc).
Je précise que le terme moral est employé dans un but de simplification, car il s'agit d'un facteur regroupant tout à la fois : classe, moral et efficacité.

PLAT DE RESISTANCE

Allons-y pour le gros morceau, les règles.
Il y en a 23 pages, vous me direz qu'on a vu mieux, et c'est vrai. Seulement, les règles napoléoniennes, même bien assimilées, sont complexes au niveau de l'application sur le terrain et de leurs conséquences à postériori (2). Je ne vais bien sûr pas les aborder en détail, un numéro entier de Casus Belli (et ce malgré son épaisseur croissante (3)), n'y suffirait pas.
Voici toutefois la séquence de jeu, dans toute son amplitude :
— 1 : French Command Phase
— 2 : French Rally Phase
— 3 : Allied Facing-Formation Phase
— 4 : Allied March Phase
— 5 : French Shock Phase
— 6 : Reciprocical Artillery Fire Phase
— 7 : Reciprocical Infantery Fire Phase
— 8 : Allied Command Phase
— 9 : Allied Rally Phase
— 10 : French Facing Formation Phase
— 11 : French March Phase
— 12 : Allied Shock Phase
Ça fait déjà beaucoup, et encore il y a des intéractions dans certaines phases ! Mais avec votre permission *(sans aussi, d'ailleurs)*, je ne vais pas entrer dans les détails de chaque phase, mais m'en tenir aux têtes de chapitres habituelles.

Victory

I — Le commandement

Une simulation napoléonienne sans règles de commandement n'est pas digne de ce nom. Ici, elles ne sont pas particulièrement complexes. Mais, commençons par le commencement.
En haut de la hiérarchie, les commandants d'armée : Napoléon et Ney pour les Français *(Cocorico !)*, Blücher et Müffing pour les Prussiens et enfin Wellington pour les Anglo-alliés. En-dessous, arrivent les chefs de corps (d'Erlon, Pirch, Hill...), puis les chefs de division (sauf chez les Prussiens) et enfin les chefs de brigade ; ça ne descend heureusement pas plus bas.
Chaque chef possède un *Command Radius* exprimé en hexagones, 4 pour les commandants d'armée, chefs de corps et de division, 2 pour les chefs de brigade. Ces derniers n'apparaissent que lorsque la brigade est « activée ».
Comment « activer » une brigade ?
Si, pendant la *Command Phase,* une des unités, bataillon ou régiment, appartenant à cette brigade, se trouve dans le *Command Radius* d'un des chefs figurant sur sa *Command Designation,* cette brigade est activée. C'est à ce moment là que le chef de brigade est placé sur une de ses unités.
Dans l'exemple cité plus haut, à savoir 2/105 - 2/1/I, si ce 2e bataillon du 105e régiment, s'était trouvé dans le *Command Radius* du chef de division (Alix) ou du chef de corps (d'Erlon), alors, la 2e brigade aurait pu être activée, et le chef de brigade (Bourgeois) placé sur le 2/105 ou un autre bataillon de la brigade.
Si vous activez une brigade, c'est que vous comptez l'utiliser. Une remarque : vous activez une brigade dans la phase 1 *(Command),* mais vous ne l'utilisez que dans les phases 5 *(Shock),* 7 *(Infantry Fire),* 10 *(Facing/Formation)* et 11 *(March)* ; à ne pas perdre de vue...

(2) Moi, je me comprends, et c'est l'essentiel.
(3) Depuis le temps qu'on fait de la pub... à quand l'abonnement gratuit aux rédacteurs !? NdlR : Mais tous nos rédacteurs ont un abonnement gratuit à CB !

Mais, ça n'est pas tout ; car même une fois la brigade activée, les bataillons/régiments qui la composent, ne peuvent se déplacer, changer de formation... que s'ils se trouvent dans le rayon de commandement *(restons Français)* du chef de brigade, ou dans le même hexagone que n'importe quel chef de la même nationalité.
Il existe encore quelques subtilités que je n'aborderai pas ici.

II — Le moral

Comme je le disais plus haut, il recouvre en fait plusieurs aspects : classe-moral-efficacité.
1) l'aspect classe
Infanterie et cavalerie :
— classe 1 = élite (facteur moral 5 ou 6)
— classe 2 = ligne (facteur moral 3 ou 4)
— classe 3 = milice (facteur moral 1 ou 2)
Idem pour l'artillerie, mais la différence est régie par le calibre des canons.
2) l'aspect moral
Ce même facteur sert de base aux *Morale Check* que ce soit comme résultat de combat ou comme tentative de ralliement.
3) l'aspect efficacité
Ce facteur affecte la résolution des combats, tirs comme mêlées.
Enfin, deux particularités :
Pour l'artillerie, le recto du pion concerne les canonniers ; le verso, les canons. Aussi, quand vous utilisez le verso, c'est-à-dire la position en batterie, vous devez placer un pion canonnier ayant même facteur moral que la position attelée (recto donc).
Ce facteur moral sert aussi à indiquer l'aptitude des unités d'infanterie à détacher une ou plusieurs compagnies de tirailleurs (skirmish).

TROU NORMAND

Si, par chance, vous avez fait vos premières armes avec Ney Vs Wellington, également de SPI, vous n'éprouverez aucune difficulté à maîtriser Wellington's Victory, bien qu'il soit quatre fois plus gros.

DEUXIEME PLAT DE RESISTANCE

III — Les formations

De loin en loin, j'en ai déjà touché un mot, mais je les rappelle.
Pour l'infanterie : colonne, ligne, carré ou skirmish.
Pour la cavalerie : formation cavalerie, sans précision.
Pour l'artillerie : formation attelée, formation en batterie. Existent aussi deux formations « involontaires » : *discordered* ou *routed* qui sont provoquées par les résultats de combat ou les effets de terrain. Il faut également savoir que les pions sont orientés, c'est-à-dire que les notions de front, flanc et arrière sont à prendre en compte pour la majorité d'entre eux.

TROU NORMAND (bis)

Avant d'aborder le dernier gros morceau, le combat, je précise qu'il existe des scénarios intermédiaires qui nécessitent moins de temps et de place et qui comprennent un nombre de pions raisonnable.

TROISIEME PLAT DE RESISTANCE

IV — Le combat

Deux types de combat sont prévus : *Fire Combat* et *Shock Combat.*
1) Fire Combat
Toutes les unités peuvent tirer, sauf la cavalerie, les chefs et les unités en déroute. Plusieurs facteurs interviennent dans la résolution du *Fire Combat.*
● Unités qui tirent :
— la portée : 1 à 2 hexagones pour l'infanterie, 1 à 8 pour l'artillerie.
— la classe : cf facteur moral
— l'orientation
— le facteur de combat

● Unités cibles :
— la formation
Plus les caractères habituels : terrain, ligne de visée, etc... Neuf points de combat maximum peuvent faire feu d'un même hexagone, qu'il s'agisse d'une même unité ou de 9 compagnies de tirailleurs ; sinon, seule l'unité du haut de la pile peut tirer.
De plus, le nombre de corps de l'artillerie est limité à 8 pour la classe 1, et à 6 pour les classes 2 et 3.
Il n'existe pas de possibilités d'approvisionnement, mais, sous certaines conditions, les batteries peuvent « se passer » des munitions. Les unités de tirailleurs peuvent se trouver à court de munitions (jet de dé de 6 après le tir), mais, sous certaines conditions également, elles peuvent se réapprovisionner auprès des bataillons.
Quels sont les résultats possibles du *Fire Combat :*
— des pertes : diminution du facteur de combat (qui affecte de même le facteur moral).
— un *Morale Check* pour toute unité qui subit des pertes.
Le *Fire Combat* n'est pas obligatoire.
Enfin, si une unité ennemie tente de changer d'orientation ou de formation, ou de quitter un hexagone qui se trouve dans la portée minimum de l'infanterie (1 hex) ou de l'artillerie (1 à 2 hex), elle peut se faire tirer dessus par toute unité remplissant ces conditions, quelle que soit la phase en cours.

2) Shock Combat

Il ne peut bien sûr avoir lieu qu'entre unités adjacentes, et il n'est pas obligatoire.
Ne peuvent effectuer de *Shock Combat :* les unités de commandement, l'artillerie, les unités en déroute.
Interviennent dans la résolution, (valable pour l'attaquant et le défenseur) :
— les facteurs de combat de toutes les unités d'un même hexagone.
— le facteur moral de l'unité du haut de la pile.
— l'orientation des unités.
Ici, on calcule le ratio attaquant/défenseur, qui, exprimé en pourcentage, vous donne l'une des entrées du tableau de résolution ; l'autre étant constituée par la différence entre le facteur moral de l'unité supérieure attaquante et celui de l'unité supérieure en défense. Cette différence est modifiée par des considérations de terrain, de commandement, de formation, etc...
Les résultats d'un *Shock Combat* peuvent être : des pertes, des *Morale Check,* des retraites ou une combinaison des trois. Eventuellement, même des unités qui n'ont pas participé au combat mais qui sont adjacentes à l'unité attaquée peuvent être affectées.
Une particularité qu'on ne peut pas laisser de côté, c'est la charge de cavalerie.
La charge de cavalerie se prépare dans la *Command Phase ;* l'unité de cavalerie doit être commandée et en formation (c'est-à-dire ni en désordre, ni en déroute), l'unité cible, elle, doit se trouver, visible, dans un rayon de 6 hex (qui constitue une *Charge Zone,* en forme de V). Cependant, l'unité de cavalerie devra, au préalable, passer un *Morale Check.* On ne tient pas compte du potentiel mouvement de l'unité ; elle peut avancer de 6 hex, attaquer l'unité cible, avancer dans l'hexagone (s'il est libéré) et attaquer n'importe quelle unité adjacente, et ainsi de suite. L'unité de cavalerie est systématiquement en désordre, indépendamment d'autres résultats, à la fin de sa charge. Je rappelle que l'intention de charge se situe dans la *Command Phase,* l'action elle, dans la *Shock Combat Phase.* Toutefois, encore une entorse au règlement, il existe une *Opportunity Charge.*
Pendant votre *Shock Combat Phase,* une unité de cavalerie de votre adversaire, qui remplit les conditions citées plus haut, peut effectuer une charge sur toute unité vous appartenant qui passerait à 2 hex d'elle ;étant bien entendu que cette unité-là peut très bien être interceptée de la même façon par une autre de vos unités de cavalerie, qui elle-même, etc... Tout ceci fait que vous avez intérêt à garder votre sang-froid, car la résolution de ces charges et contre-charges peut s'avérer laborieuse.
Enfin, la cavalerie peut causer un effet indirect sur toute unité d'infanterie, (ou l'unité supérieure en cas d'empilement) qui, si elle n'a pas formé le carré, doit passer un *Morale Check,* lorsqu'elle se trouve dans la zone de charge d'une unité de cavalerie ; ceci, durant la *Facing Formation Phase.*

DESSERT

Les conditions de victoire

Comme je l'ai dit plus haut, il existe un *Army Morale Record Track* pour chaque armée donc, et c'est avec ça qu'on détermine les conditions de victoire. Pour la bataille dans son intégralité, le joueur français démarre avec un capital de 350, le joueur anglo-allié avec 325, et le joueur prussien (lorsqu'il entre en jeu, au tour 24) avec 125.
A ce propos, si l'armée anglo-alliée est démoralisée avant le tour 24 (qui, en fait n'est que le 14e tour de jeu (4)), les unités prussiennes n'entrent pas en scène.
Pendant la première *Command Phase* de chaque heure (donc 1 tour sur 4), le joueur actif *(pour l'autre, on a le choix entre inactif, passif, hors phase, voire déphasé...)* ajuste son *Morale Track,* en retranchant 1 point par brigade activée (cf : fatigue (5)).
En outre, et à tout moment, il retranche :
— 1 point par facteur de combat éliminé, ou en déroute.
— 1 point par *Command Point* d'unité de commandement éliminé.
Il ajoute :
— 1 point par facteur de combat d'unités qui sont ralliées (par les chefs).
Enfin, la capture ou la re-capture de Hougomont et de la Haye Sainte, donne ou fait perdre respectivement 15 et 10 points.
Lorsque le marqueur de démoralisation atteint 0, l'armée est dite démoralisée, ce qui a pour effet de diminuer d'un point le facteur moral de toutes ses unités (sauf l'artillerie) et de rendre impossible le ralliement des unités en déroute. De plus, pour chaque brigade activée, on retranche désormais 2 points (en fait, on les ajoute, mais au passif).
Le jeu s'arrête au tour 50 (qui est en fait le 40e), ou lorsqu'il n'y a plus de brigades activées sur la carte. C'est la différence entre les marqueurs qui donne le type de victoire. Par exemple, + 65 pour l'un et - 35 pour l'autre, donne une victoire décisive (écart = 100).

CAFE

Les stratégies

En fait, il s'agirait là plutôt de tactiques.
Les données sont simples et évidentes, le joueur français *(cocorico !),* doit faire comme dans le tournoi des 5 nations, enfoncer la mêlée anglaise au plus vite (avant que Schumacher ne vienne vous flanquer un coup bas).
Tout le reste n'est que péripéties...

DIGESTIF

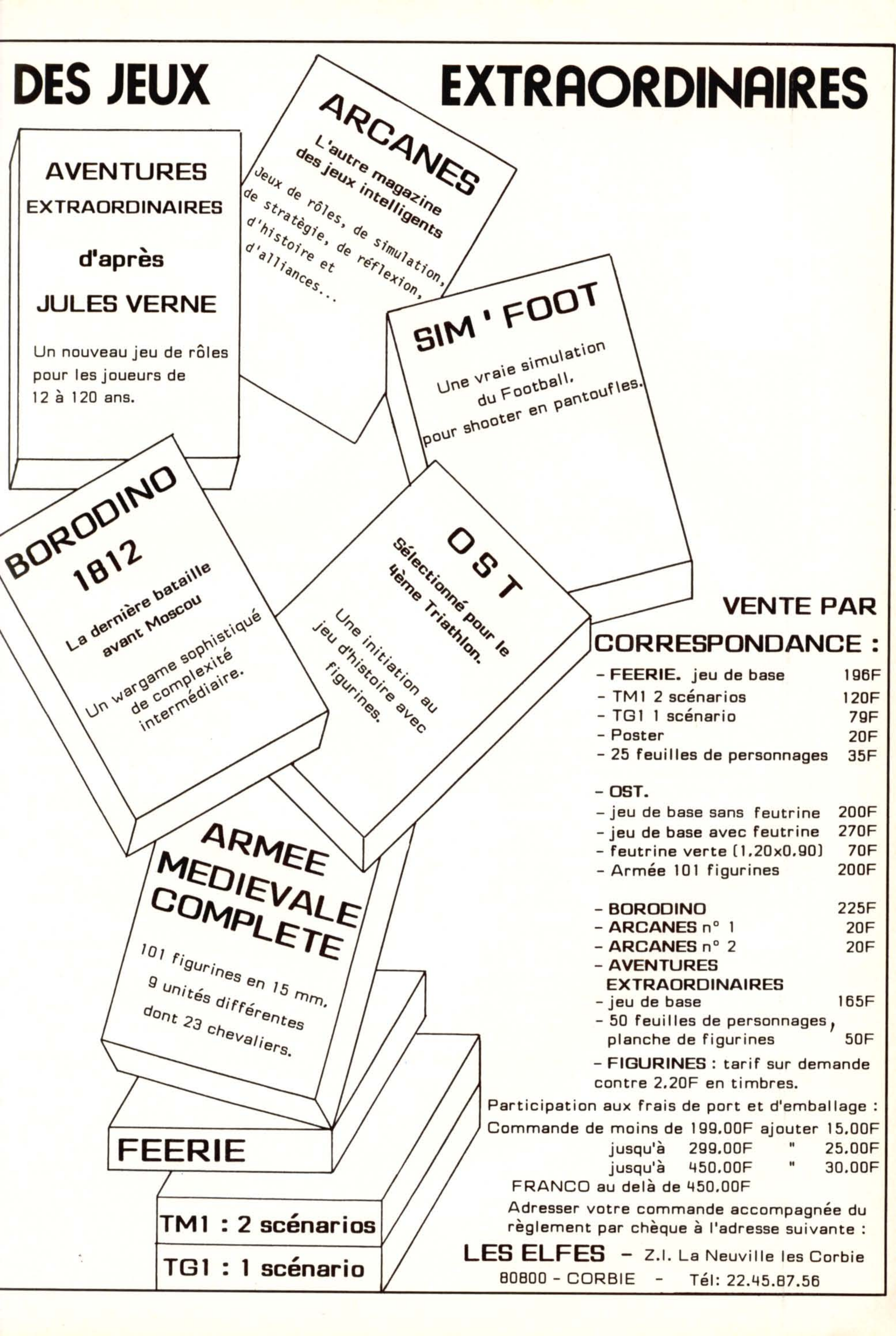
Il existe des règles optionnelles qui portent essentiellement sur des particularités inhérentes à certaines formations, ou unités, ou chefs. Par ailleurs, depuis la réédition, des règles supplémentaires, augmentant le réalisme, sont parues dans des magazines anglo-saxons. Mais enfin, à moins d'être plus maso que la moyenne des wargamers, les règles principales vous suffiront amplement.

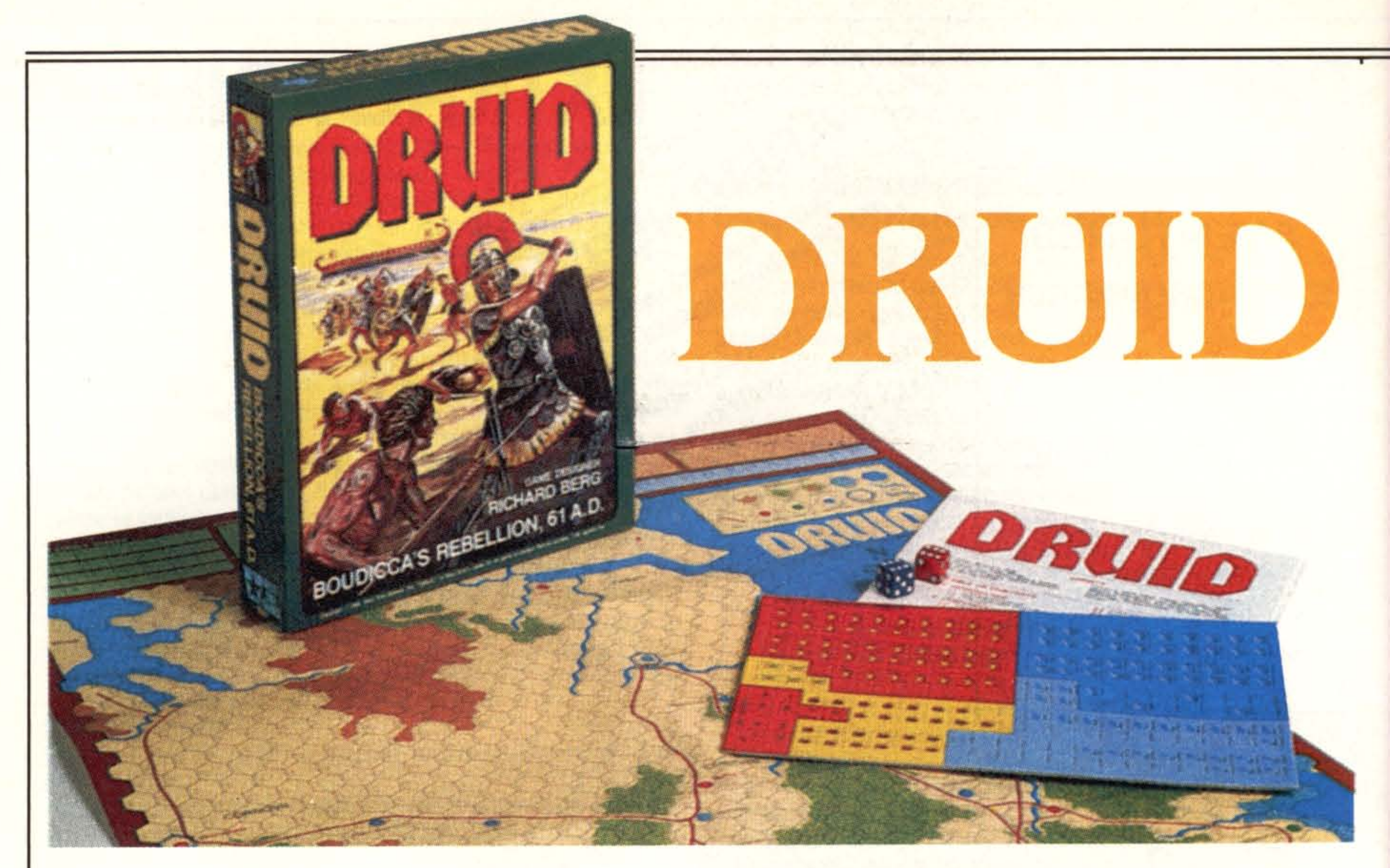
CHAMPAGNE

Je dirais en conclusion que, compte tenu de la présence de scénarios intermédiaires (encore que le scénario « Hougomont » soit mal cadré, car il faut utiliser 2 cartes pour ne jouer que sur la valeur d'un quart de l'une, avec jointure des cartes en plein milieu de la zone d'action), de son rapport qualité/prix, et enfin, de la bonne balance complexité-encombrement-nombre de-pions, procurez-vous cette simulation sans hésiter. □

Vive l'Empereur,
Yves Jourdain

(4) Un seul scénario démarre au tour 1.
(5) Fatigue est ici écrit en anglais.


DES JEUX EXTRAORDINAIRES
AVENTURES EXTRAORDINAIRES d'après JULES VERNE
Un nouveau jeu de rôles pour les joueurs de 12 à 120 ans.
ARCANES
L'autre magazine des jeux intelligents
Jeux de rôles, de simulation, de stratégie, de réflexion, d'histoire et d'alliances...
SIM ' FOOT
Une vraie simulation du Football, pour shooter en pantoufles.
BORODINO 1812
La dernière bataille avant Moscou
Un wargame sophistiqué de complexité intermédiaire.
OST
Sélectionné pour le 4ème Triathlon.
Une initiation au jeu d'histoire avec figurines.
ARMEE MEDIEVALE COMPLETE
101 figurines en 15 mm. 9 unités différentes dont 23 chevaliers.
FEERIE
TM1 : 2 scénarios
TG1 : 1 scénario
VENTE PAR CORRESPONDANCE :
- FEERIE. jeu de base 196F
- TM1 2 scénarios 120F
- TG1 1 scénario 79F
- Poster 20F
- 25 feuilles de personnages 35F
- OST.
- jeu de base sans feutrine 200F
- jeu de base avec feutrine 270F
- feutrine verte (1,20x0,90) 70F
- Armée 101 figurines 200F
- BORODINO 225F
- ARCANES n° 1 20F
- ARCANES n° 2 20F
- AVENTURES EXTRAORDINAIRES
- jeu de base 165F
- 50 feuilles de personnages, planche de figurines 50F
- FIGURINES : tarif sur demande contre 2,20F en timbres.
Participation aux frais de port et d'emballage :
Commande de moins de 199,00F ajouter 15,00F
jusqu'à 299,00F " 25,00F
jusqu'à 450,00F " 30,00F
FRANCO au delà de 450,00F
Adresser votre commande accompagnée du règlement par chèque à l'adresse suivante :
LES ELFES - Z.I. La Neuville les Corbie
80800 - CORBIE - Tél: 22.45.87.56



DRUID

Des wargames où les personnages peuvent invoquer leurs dieux afin qu'ils interviennent en leur faveur, ne sont pas légions. Ce n'est pourtant pas la seule originalité de ce jeu de campagne où s'affrontent Celtes et Romains.

Firme récemment apparue sur le marché français, West End Games devrait réussir sa percée. Parmi les titres proposés, retenons pêle-mêle : *Killer's Angels, Debrecen, Opération Badr, Impérium Romanum, Druid* donc, en attendant le « petit » dernier qui promet : *Napoleon's Campaigns.* Qu'est-ce donc que ce Druid ?
Après lecture d'une pub dans un magazine anglo-saxon, je pensais qu'il s'agissait de la reconstitution d'une bataille rangée entre 80 000 Bretons (1) et 8 000 légionnaires, bataille qui eut effectivement lieu en 61 avant Jésus-Christ. Mais, pas du tout, c'est en fait un jeu de campagne, et la surprise passée, je dois reconnaître que je me suis bien amusé et que ce jeu est très beau au niveau esthétique.

Point de vue matériel

Pour l'aspect matériel, je dirais qu'il se compose d'une carte de 86 × 56 cm, de 200 pions, dont 50 marqueurs.
Les pions « unités » ont un verso, avec facteur de combat réduit ; ils sont à nuance bleue pour les Romains, et rouge et jaune pour les Bretons.
L'échelle est à 8 km l'hexagone, et 2 jours de temps réel par tour de jeu. La partie dure 20 tours, au maximum.
La séquence de jeu elle, sans vraiment sortir des sentiers battus, est cependant loin d'être monotone, jugez plutôt :

1) Phase « Commandement »

Chaque joueur tire au hasard un marqueur numérique (max. 10) qui, ajouté à l'*Operation Rating* du principal leader sur la carte, détermine sa marge de manœuvre en *Operation Points* (O.P.).

2) Phase « Logistique »

Le joueur romain vérifie l'état du ravitaillement de ses légions.

3) Phase « Mouvement des civils »

Le joueur romain déplace les pions représentant la population de quelques grandes villes.

4) Phase « Mystique »

Le joueur breton, par l'intermédiaire de ses pions « druides », peut invoquer les Dieux.

5) Phase « Opérations »

Elle commence toujours après le segment du joueur breton qui peut allègrement, dans la limite de ses O.P., déplacer ses unités, détruire un poste ou un village romain, massacrer les civils ou engager le combat avec les troupes romaines ou auxiliaires. Il peut dépenser tous ses O.P., ou suspendre ses actions, auquel cas il passe la main au joueur romain, qui à son tour, peut procéder à toutes les exactions possibles.
Ce dernier peut toutefois décider de « passer », ce qui met fin à cette phase. Sinon, il peut dépenser quelques O.P., et repasser la main au joueur breton qui, à son tour, etc... etc...
En résumé, la phase peut être en alternatif ou en continu, cela dépend du nombre d'O.P. ; mais dans la pratique, on les utilise presque tous en continu.

6) Phase « Révolte »

Le joueur breton tente de gagner à la révolte les tribus encore inactives.

C'est donc ainsi que se décompose un tour de jeu.
Ce système me plaît beaucoup en ce sens qu'il réserve des surprises, bonnes ou mauvaises selon votre camp, presque à chaque tour.
En fait, le tirage au sort des O.P. est déterminant, car pratiquement toutes les actions, ou exactions, que vous entreprenez vous en coûtent.
Nous verrons ça plus en détail un peu plus loin.
En début de jeu, les cartes sont ainsi distribuées :
— côté breton, vous avez 4 tribus en rebellion (148 points de combat), avec 3 chefs : 2 druides + Boudicca (sorte de Jeanne d'Arc d'Outre-Manche), tout ceci, en gros, à l'Est de la carte.
— côté romain, vous disposez de 2 légions, d'une partie d'une troisième et d'une trentaine d'unités auxiliaires plus cinq pions de civils. Sachant qu'une légion se compose de 11 unités (45 points de combat), vous voyez qu'il s'agit là d'une force respectable (exactement 160 points de combat).

(1) Vous noterez que, bien que Provençal, j'écris Breton avec un B ; déjà que Rennes jouera en Division II l'an prochain, je ne pouvais décemment pas les accabler.

Les objectifs

● **Le but du joueur breton va être double.**

D'abord, faire en sorte que les tribus restantes se révoltent (il en reste 10) ; ensuite, démolir le maximum de villes ou postes appartenant à son adversaire.
Pour qu'une tribu entre en rebellion, il faut qu'un leader soit présent dans la capitale ; on dépense un O.P., ce qui vous donne le droit de consulter la table ad hoc.
Trois résultats sont possibles :
— il ne se passe rien (vous faites votre discours à l'heure de la sieste).
— la tribu se soulève (vous leur avez passé le dernier 33 tours de Renaud).
— la tribu devient pro-romaine (vous avez voulu lever un impôt-solidarité).
Par ailleurs, il existe une table optionnelle dite de « révolte spontanée », que l'on peut utiliser tous les tours pairs pourvu que Boudicca ou un druide restent en jeu et que deux tribus au moins soient encore en rebellion.
Pour ce qui concerne la destruction des villes, ce sont Londinium et Camulodonum qui rapportent le plus de points, surtout si vous liquidez les pions « civils » en prime.
A moins d'un tirage de pions O.P. vraiment malheureux, ce qui est improbable, ces deux villes ne peuvent pas vous échapper. (Ça prend quand même un tour complet pour « fignoler » la mise à sac, et ça coûte un O.P.).
Les postes romains eux sont détruits illico au coût d'un O.P., et vous avez intérêt à en détruire le plus possible car ça vous rapporte des points de victoire et surtout ça va gêner le mouvement des légions de votre adversaire.
Enfin, il serait très opportun de liquider Suetonius Paulinus, le seul leader romain, ce qui pourrait influencer le déroulement de la partie en votre faveur.

● **Pour le joueur romain, la situation est un peu plus complexe.**

En premier lieu, il a des contraintes au niveau des garnisons :
— il doit maintenir 20 points de combat à Lindum, qui est une ville fortifiée située un peu plus haut que le centre de la carte, faute de quoi, la tribu des Brigantis se soulève (72 points de combat !).
— il doit maintenir 20 points de combat à Glevum ou Viroconium, sans jamais laisser inoccupée l'une d'entre elles, sinon ce sont les Silures qui entrent en scène sans y avoir été invités (48 points de combat !).
Ensuite, Londinium et Camulodonum sont très exposées et difficilement secourables.
Ceci étant dit, j'ajouterais que la situation n'est pas aussi désavantageuse qu'il y parait ; la rebellion est circonscrite à l'Est de la carte, et les 2 tribus inactives les plus « costauds », Brigantis et Silures sont bien encadrées. Et puis, vous avez les légions ; une légion en marche, ça fait rouleau compresseur, surtout que, pour 10.P., elles doublent leur potentiel mouvement.
Toutefois, attention au ravitaillement !
Au départ, elles sont ravitaillées pour 7 tours, c'est-à-dire que le marqueur correspondant est placé sur la case 7 de la *Supply Track.* A chaque tour, elles perdent un point de *Supply,* sauf si elles le passent dans un village ou un poste romain qui aura échappé à la furie incendiaire de votre adversaire.
Cependant, durant la phase « ravitaillement », chaque légion qui se trouve dans la situation ci-dessus exposée *(c'est bien dit ça, hein ?!),* peut refaire le plein ; en fait, 3 points de *Supply* pour un O.P.
Une légion *Out of Supply* ne peut plus doubler ses points de mouvement, voit au contraire son potentiel mouvement diminué de moitié, subit une pénalité - 1 au jet de dé en combat et peut même perdre des points de combat par attrition. D'où l'importance de maintenir une chaîne de postes la plus longue possible.
Ce qui vous rapporte le plus de points, c'est de mettre à sac Venta Icenorum, capitale des Icenis et foyer de la rebellion, ainsi que le maximum de capitales de tribus ennemies, sans oublier de tuer Boudicca. La cavalerie auxiliaire devra être utilisée en priorité pour empêcher celle-ci et les druides de faire leur tournée des capitales.
Il existe encore une solution plus radicale, c'est de raser « à priori » toutes les capitales des tribus, même inactives, ce qui automatiquement vous en fait des ennemies, mais a au moins le mérite, en plus que de vous rapporter des points, d'éclaircir la situation (surtout si vous utilisez la table « révolte spontanée »).
Pour la fin, j'ai gardé le plus intéressant et aussi le plus original.

Le combat

Le combat a lieu quand des unités pénètrent dans un hexagone occupé par des unités ennemies.
Deux types de batailles sont prévus, en fonction des effectifs engagés : la grande bataille ou l'escarmouche, avec des résultats différents.
Sinon, on calcule le ratio habituel Attaquant/Défenseur.
Si celui-ci est, par exemple, de 3-1, l'attaquant jette 3 fois le dé sur le tableau des pertes qu'il infligera à son adversaire ; le défenseur, une seule fois ; les résultats des 3 jets étants cumulatifs. Les pertes étant ensuite déduites, on recalcule le ratio et on opère de même, jusqu'à ce qu'un côté soit complètement éliminé ou ait décidé d'arrêter les frais.
Il y a bien des modifications aux jets de dé, provoquées par le terrain, le *Out of supply* des légions, le *Battle rating* des leaders, etc...
Constation essentielle et capitale : les forces bretonnes « fondent » proportionnellement plus vite et même beaucoup plus vite que les forces romaines, ce qui traduit la disparité existant entre des troupes disciplinées et celles qui ne le sont pas. Ce qui revient à dire que le joueur romain a tout intérêt à provoquer ou imposer la bataille décisive, à gros effectifs. D'ailleurs, le simple fait d'attaquer un poste même occupé par une simple unité d'auxiliaires coûte très cher au joueur breton.

● **Un petit côté jeu de rôle :**

Les *Druid Invocation Table, et les Berserk (2) unit Table.*
Ça, c'est la partie D & D du jeu, c'est-à-dire qu'on fait appel aux pouvoirs surnaturels des druides. Surnaturels ou pas, ça coûte un O.P., mais ça donne des résultats. Voici, les deux tables confondues, quelques exemples de ce que ça provoque :
— du mauvais temps.
— un bonus ou un malus au mouvement.
— un bonus ou un malus au combat.
— deux O.P. supplémentaires.
— Suetonius Paulinus aux abonnés absents.
— rien du tout *(et on n'est pas remboursé...).*
Tout ceci n'est valable que pour un tour et un tour seulement.

Epilogue

Je n'ai pas fait le tour de toutes les règles, aussi, sans les expliciter, je mentionnerais simplement :
— le mouvement caché des Bretons en forêt.
— l'interception.
— l'*overrun.*
— la poursuite après combat.
— la construction et la destruction des ponts, etc...
Dans la réalité, ce sont les Romains qui ont gagné, preuve que les Anglais ne sont pas plus forts que nous, et puis nous, au moins, il nous restait Astérix.

Conclusion

Plus qu'un wargame, Druid est un jeu, car les facteurs chance et hasard y tiennent une très grande place, mais c'est un excellent jeu, vraiment très plaisant.
Et puis surtout, ça nous permet de donner libre cours à nos plus bas instincts, puisqu'on passe son temps à raser des villages à qui mieux-mieux, ou à courser des civils, tout ça la conscience en paix. Alors, défoulez-vous ! □

Yves Jourdain

(2) Comme moi quand je vois faire faire de l'interception par des bombardiers dans certaines parties d'Amirauté.

Amis pilotes, salut ! Voici donc le troisième coup de projecteur sur les mécanismes de Air Force, le « Squad Leader » du ciel. Troisième et dernier épisode ! (Qui a dit « ouf » ? Vous ? Prenez ce Stuka et traversez la carte en long, il n'y a que quatre Tempest pour vous en empêcher...). Alors, ne perdons pas de temps et décollons.

... Décoller ? Mais oui, ça aussi c'est possible dans Air Force. Votre avion est au sol et, si vous arrivez à le faire démarrer (2 chances sur 3 à chaque tour), il filera sur la piste et sera en l'air dès le tour où sa vitesse initiale sera supérieure à sa vitesse violette. A ce tour, il devra encore voler droit en grimpant de 100 ou de 200 pieds, puis pourra voler normalement.
Pour atterrir, il faut commencer un tour à l'altitude zéro et en vitesse violette, et pile sur un hexagone de piste (celle-ci peut mesurer 3 à 6 hexs de long, et il peut y avoir plusieurs pistes, en triangle par exemple).

Les bombes, c'est lourd !

Bon ! passons au gros morceau : les bombardiers.
● **Au départ, un bombardier, c'est un avion chargé** *(loaded).* Ce qui le rend en général aussi manœuvrable qu'un fer à repasser arthritique.
Près du cadran 1 « Niveau de vitesse », vous trouvez « Loaded (opt) = 1 ».1, en général. Les Stuka (Ju. 87 B et D) et le Hurricane II partagent le douteux privilège d'un « loaded (opt) = 2 ». Le Kate, le Val, le B-25C, le P-61A, le TBF Avenger, le B-26 B et le TBD Devastator ont le même handicap dans le gamette « Dauntless ».
Lorsqu'un avion est chargé, la zone de vitesse violette ne change pas, mais la frontière entre les zones verte et jaune et celle entre les zones jaune et rouge sont décalées de 1 (ou 2) cases vers la gauche. Souvent, la zone verte disparaît et même, à certaines altitudes, la zone jaune.
Un Ju.87B chargé est ainsi obligé de ramper à une vitesse de 2 et à moins de 9900 pieds.
Ces modifications entraînent bien sûr, à vitesse égale, un « coût » plus élevé de manœuvres (puisqu'elles se situent dans des couleurs plus « chères »).
Mais de plus, le « coût » des manœuvres en lui-même est augmenté (voir, sur les fiches de caractéristiques, le schéma à droite du cadran 2 : « Exigences des manœuvres »), et certaines manœuvres sont interdites *(P).* Enfin, les valeurs de montée et de piqué indiquées sur le cadran 4 (« changements d'altitude ») sont réduites. Ce qui implique qu'il faut perdre autant de vitesse pour gagner la même altitude, mais aussi qu'il faut perdre moins d'altitude pour gagner la même vitesse. Ainsi, un P.47D (pour prendre le même exemple que la règle p.17), entre 15 000 et 19 900 pieds, ne pourra grimper de plus de 700 pieds (900-200) même en perdant 3 points de vitesse. Mais il pourra gagner 6 points de vitesse en ne piquant que de 800 pieds (1200-400).
● **Enfin ! Voici l'objectif.** Il est possible de lui faire subir toutes sortes d'avanies.
— Au-dessus de 6000 pieds, les bombes peuvent être lâchées en vol horizontal : bombardement à haute altitude *(high level bombing).* On lance deux dés, modifiés selon l'altitude, la taille de l'objectif, la charge de bombes, la visibilité... Et l'on obtient les points de dommage.
— Plus bas, on a le choix entre le bombardement en semi-piqué *(glide bombing)* et en piqué. Ceux-ci sont résolus en tirant deux dés qui indiquent où tombe la bombe par rapport à l'hexagone occupé par l'avion (attention : erreur en page 31 de la règle. Les modificateurs ne se font pas au 2ème dé, mais au premier).
Dans Air Force, seuls les Stukas et le Ju.88 A peuvent bombarder en piqué. Il y en a bien d'autres dans « Dauntless ». Une fois la bombe tombée, les objectifs situés dans le même hex sont détruits, et les objectifs adjacents attaqués sur la table des tirs, colonne 8.

Sur le dos, c'est plus dur !

Afin d'éviter certaines bizarreries, style : un avion qui se balade continuellement sur le dos, on peut suggérer ces quelques pénalités de manœuvrabilité infligées à un appareil dans les positions *Inverted, Inverted right* et *Inverted left.*
— Demi boucle *(half loop)* vers le haut : interdite.
— Virages *(turns),* dérapages et glissades *(slips) :* possibles, mais avec les pénalités prévues pour l'avion chargé *(loaded).* Si de telles pénalités n'existent pas pour le type considéré, appliquer une pénalité forfaitaire de plus 1 point de mouvement en ligne droite avant la manœuvre.
— Pour grimper, pénalité d'avion chargé (si une telle pénalité n'existe pas, réduire de 100 pieds toutes les manœuvres *climb,* le coût en vitesse restant le même).

Midway comme si vous y étiez

— Dans « Dauntless », on trouve des règles très perfectionnées pour le piqué. Tout commence par *NO, Nose-Over,* pas d'exigence de manœuvre, coût : 2 p.m., augmentant la vitesse du tour suivant de 1. L'avion est bougé d'un hex. vers l'avant et perd 500 pieds. Un piqué vertical *(Vert)* ou un piqué accentué *(Steep)* est alors obligatoire. Ces deux manœuvres ne coûtent rien en p.m. et ne modifient pas la vitesse en elles-mêmes.
Après *Vert,* chaque point de mouvement dépensé l'est dans le plan vertical : 1 p.m. = 700 pieds en piqué. Ce piqué accélère normalement la vitesse jusqu'au maximum. *Bank* ou *Half roll* peuvent être exécutés pour changer l'orientation de l'avion, sans le faire changer d'hexagone. Au bout de 7 p.m. (4900 pieds) de piqué au moins, il est permis de redresser. Les Dauntless de Midway avaient piqué de 19 000 à moins de 3 000 pieds...
Pour *Steep,* 1 p.m. = 500 pieds en piqué. Chaque perte de 1 000 pieds autorise un mouvement de 1 hex vers l'avant. Au bout de 7 p.m. (3500 pieds) de piqué au moins, il est permis de redresser.
Redressez ! *Pull out (PO)* est une manœuvre plus ou moins sèche selon la solidité de l'aile et l'état de l'équipage *(wing* et *cockpit hits).*
— Enfin, « Dauntless » nous fournit des règles assez simples pour les bombes à ricochet *(skip bombing)* et bien sûr les torpilles et les grenades anti-sous marins.
Pour assortir, il y a bien sûr toute une variété de navires, avec des tables donnant leurs caractéristiques.
● **Ce qui nous amène à dire un mot des objectifs !** Il y a les « gentils », qui se laisseront assommer sans rien dire, et les « méchants » : la flak, bien sûr (p. 22 des règles). Elle est de précision médiocre, mais quand vous êtes forcé de lui passer sous le nez...
Les canons légers peuvent être tournés de 60° à chaque tour (entre le codage et l'exécution des mouvements des avions) et les lourds peuvent être tournés de 60° les tours pairs. Pour les détruire au canon, à la mitrailleuse ou par une bombe tombant

AIR

Bombardiers et bombardements

Coups critiques

Les *critical hits* n'existent pas dans Air Force, bien qu'ils soient possibles dans la réalité (pilote tué, câble de commande coupé, tubulure essentielle crevée par un plomb bien placé, explosion du réservoir...). On peut sans difficulté proposer une règle à leur sujet.

● Chaque fois qu'un avion est touché, tirer un nouveau dé. Si le résultat est 1 il peut y avoir un coup critique. Tirer un troisième dé donnant l'emplacement du coup, puis un quatrième indiquant ses effets.

Exemple : dans la colonne 7, votre tir (premier dé) a donné 2 = FCE. Vous tirez un nouveau dé : 1 ! Coup critique possible. Troisième dé : 1. La première lettre est un F, donc coup critique au fuselage (2 : c.c. au cockpit ; 3 : c.c. au moteur ; 4,5,6 : manque de chance... coup critique raté).

Enfin, quatrième dé : 1 ou 2, ajouter un coup à la partie concernée. 3 ou 4 : + 2 coups. 5 ou 6 = + 3 coups.

Cela peut paraître bien des tirs de dé, mais on peut utiliser 4 dés de couleurs différentes que l'on tire d'un coup.

● Un pilote considéré bien entraîné (caractéristique *T)* bénéficie d'un bonus : au 2e dé, indiquant s'il y a un coup critique, il lui suffit de faire 1 ou 2.

● En outre, tout As (à partir de 5 victoires) et tout pilote à la fois bien entraîné *(T)* et expérimenté *(E)* réussit un coup critique sur un tir de 1,2, ou 3 au 2ème dé.

● Beaucoup de pilotes français en 39-40 et beaucoup des Anglais de la bataille d'Angleterre étaient à la fois *T* et *E*. D'où leurs remarquables résultats.

Car, si chacun connaît la victoire des Britanniques, on oublie trop souvent que, se battant dans des conditions lamentables, en infériorité numérique et sur des avions en général moins performants, l'Armée de l'Air* a obtenu environ 1000 victoires (en perdant 500 avions en combat) et au moins 300 à 400 équipages allemands furent définitivement mis hors de combat. Des pertes qui, quelques semaines plus tard, ont pesé lourd pour la Luftwaffe au-dessus de l'Angleterre.

** N.B. : il n'y a qu'une Armée de l'Air : la force aérienne française. La RAF, l'USAF, la Luftwaffe etc... sont d'autres forces aériennes, et non pas d'autres « Armées de l'Air ».*

à côté, seuls les coups *G, E,* et *C* comptent (silhouette : 0). Un coup détruit un canon.

Quant aux véhicules, ils peuvent bouger (lentement !) et ne sont touchés que par les coups *F* (silhouette : − 2). Un coup détruit un camion, deux (si le calibre est suffisant) un char.

Chassez le char

● Un conseil : pour les chars, utilisez plutôt la roquette.

Huit hexagones de portée, arrosant une zone convenable, tirables (pour les air-sol) au-dessous de 400 pieds (ah les frissons du rase mottes)... Pas mal. Si vous vous rapprochez à 4 hexagones du char visé et que vous lui balancez 8 roquettes, vous aurez une bonne chance de le démolir (8 fois 1 chance sur 3). Et s'il a fait la bêtise d'être près d'un copain à lui, vous avez une grosse chance de les balayer tous les deux (8 fois 1 chance sur 3 pour les deux d'un coup, et 1 chance sur 2 pour un char à la fois). Et après cela, libéré d'un grand poids, vous irez tirer les oreilles des chasseurs adverses importuns !

● Je vous l'avais promis : voici le chapitre « tourelles de bombardiers ».

Les avions en comportant possèdent en bas à gauche de leur carte de caractéristiques une figure indiquant leur puissance de feu par tourelles, dans les six arcs, aux trois altitudes (plus haut, plus bas, au même niveau) ainsi que directement au-dessus et au-dessous.

Cette puissance ne peut théoriquement être appliquée que par groupe de 4 facteurs de feu au maximum et contre un seul adversaire par tour.

Mais pourquoi interdire à la tourelle avant, de tirer en même temps que la tourelle de queue, et sur un autre avion ? Pour rester logique, il vous faudra réfléchir à l'armement réel de vos appareils.

Enfin, pour vous éviter les calculs, C.B. vous offre un tableau des modificateurs de déflexion pour le tir.

Objectif dans le secteur... du tireur

Tireur dans le secteur... de l'objectif	12h	2h	4h	6h	8h	10h
12h	- 4	- 2	0	+ 1	0	- 2
2h	- 2	- 3	- 2	0	+ 1	0
4h	0	- 2	- 3	- 2	0	+ 1
6h	+ 1	0	- 2	- 3	- 2	0
8h	0	+ 1	0	- 2	- 3	- 2
10h	- 2	0	+ 1	0	- 2	- 3

Table des modificateurs de déflexion pour le tir.
(seule la première colonne à gauche est utilisable par les chasseurs monoplaces, qui ont forcément leur objectif à 12 h).

Voir le premier

● Les tourelles, au moins, sont bien utiles pour repérer l'adversaire...

Car il y a dans Air Force des règles de repérage *(spotting)*. Tant que l'adversaire n'est pas repéré, il faut coder les mouvements six tours d'avance.

Les monoplaces ont un repérage handicapé dans certaines directions par des modificateurs de zone aveugle *(blindspot)*, indiqués à la place du tableau de tir des tourelles sur les cartes de caractéristiques des bombardiers (qui, eux, ont un modificateur de + 2 dans toutes les directions). La nuit, la direction du soleil... et les qualités du pilote modifient les chances de repérage.

● Car le facteur humain existe aussi !

Selon l'époque de l'engagement, on peut tirer — comme dans un JdR — les capacités en vision, expérience, réflexes, entraînement... de ses différents pilotes. Ce qui modifie tel ou tel élément du jeu. Et, si l'on veut, on peut conserver le même personnage de partie en partie, jusqu'à en faire un super As à 20 victoires ou plus... Pour un tel fauve de l'air, les rafales sont concentrées. Là où un autre marquerait par exemple : « C.F.W », trois coups dispersés, lui jette le dé, obtient disons 4, qui correspond à E... et concentre ses coups sur le moteur. Ce qui fait une victoire de plus. Au suivant !

Un conseil : contre ce genre de danger public, filez vous cachez dans un nuage. Là dedans, ni repérage, ni bien sûr, tir ne sont possibles.

Rappelez-vous : l'essentiel en combat aérien c'est de faire moins d'erreurs que l'autre — et la pire erreur, c'est de se faire descendre par excès de présomption.

Un dernier conseil : dans « Air Force » et dans « Dauntless », vous trouverez plusieurs scénarios et idées de scénarios. Dans la littérature et dans « The General », encore bien d'autres. Préférez au *dogfight* simple, au cirque où tout le monde court après tout le monde, un scénario avec un but : bombardiers à abattre ou à protéger, objectifs au sol à détruire, etc...

Quel que soit votre choix, bon vol !.

Frank Stora

SQUAD

Pierre Stutin étant débordé de travail (voir pourquoi à la rubrique magazines), nous interompons le temps d'un numéro sa série « Passeport pour Squad Leader ». Cette fois donc, c'est aux vétérans que nous proposons ces quelques modifications des règles de base, destinées à les rendre plus proches de la dure réalité des combats. Ces additifs n'ont rien d'officiel : il appartient aux adversaires de décider d'en user ou non.

Déroute

Une unité, quelle que soit sa position, n'est jamais obligée de dérouter... à ses risques en périls. Si elle décide de dérouter, elle n'est pas obligée de s'arrêter dans le premier abri rencontré (ie. immeuble ou bois).

Une unité qui déroute ne peut jamais se rapprocher dans la LOS normale et dégagée d'un ennemi valide, sauf :

— si elle se déplace sur hex bénéficiant d'une DRM terrain positive (immeuble, bunker, bois, muret, haie, trous dans le sol, véhicule, fumée, champ de blé, verger, etc...).

— si l'ennemi est lui même dans un hex enfumé.

Un canon avec un bouclier n'est pas considéré comme faisant bénéficier l'hex d'une DRM positive, de même pour un niveau topographique (91).

Attention : une unité en déroute, pour pouvoir bénéficier des couverts offerts par des constructions et/ou des trous dans le sol, doit dépenser les MF correspondants à leurs entrées (faire attention dans ce cas là au bypass).

La règle 13.42 continue de s'appliquer mais le terrain découvert doit respecter la règle énoncée à l'alinéa 2.

Transport d'infanterie

On sait que dans les règles de base un squad peut, en progression, aller directement d'un hex adjacent à un deuxième niveau d'immeuble à ce deuxième niveau. Ce faisant, il lui est interdit de débarquer (ou d'embarquer) d'un véhicule ! Il y a là, à mon avis, un manque de logique évident. C'est pourquoi :

L'infanterie peut embarquer pendant sa phase de progression si elle se trouve sur l'hex du véhicule transporteur au début de cette phase. Idem en cas de débarquement.

L'infanterie qui débarque pendant sa phase de mouvement doit disposer de suffisamment de MF.

En effet, elle doit dépenser des MF sur l'hex occupé par le véhicule transporteur (même si elle désire dans le même temps aller sur l'hex adjacent comme le lui permet la règle 31.4).

Si l'hex occupé par le véhicule est une route, l'unité qui débarque, si elle désire aller sur un hex adjacent qui n'est pas relié par la route, doit dépenser 1 MF sur l'hex occupé par le véhicule (dans le cas contraire elle ne dépense que 1/2 MF, voire 2 si le véhicule se trouve dans un bois).

Pour descendre une arme de soutien d'un véhicule, il faut payer 1 MF (uniquement si l'unité ne débarque pas du véhicule en même temps, auquel cas elle débarque normalement avec l'arme de soutien) et se placer sur l'hex du véhicule.

Il est possible de descendre une arme de soutien d'un véhicule pendant la phase de progression, à condition que l'unité soit sur l'hex du véhicule au début de la phase.

Composition d'un stack ennemi

Le principe de la règle qui suit est qu'il est interdit de connaître la composition d'un stack adverse, sauf sous certaines conditions. Finis les leaders livrés à la vindicte ennemie, les lance-flammes qui sont repérés à des centaines de mètres à la ronde, les soldats déshabillés du regard même à travers un écran de fumée !

Lorsqu'un stack est visible (voir infra) son propriétaire, à la demande courtoise de l'adversaire (Squad Leader doit rester une guerre de gentlemen), doit annoncer à ce dernier le nombre approximatif de ses hommes (arrondi à la dizaine la plus proche, sans préciser leur qualité) et le nombre de pp transporté (arrondi à l'entier inférieur en cas de demi-pp, sans préciser leur qualité). Le propriétaire d'un stack visible de 25 hommes (1 squad = 10 hommes, 1 crew = 5 hommes) a le choix entre indiquer 20 hommes ou 30 hommes à son adversaire.

Un stack est visible s'il remplit les conditions suivantes :

— être en mouvement ou en progression.

— être au maximum à 4 hexs de distance d'un ennemi valide (6 si l'ennemi est un sniper ou un leader, à cause de la lunette de tir ou des jumelles).

—être dans une LOS dégagée (une LOS dégagée, pour cette règle, ne doit pas partir, ni aboutir à travers de la fumée).

—être en terrain découvert : est considéré comme terrain découvert, pour cette règle, tout hex qui n'est pas un immeuble, un bois, un champ de blé, enfumé ; pour le verger transposer les règles sur le tir définies en 118.41 et 118.8.

Des unités dans un bâtiment ou un bois voient automatiquement les unités adverses en mouvement ou en progression qui sont adjacentes dans ce même bâtiment ou bois (sauf si il y a de la fumée sur l'un des deux hexs considérés).

Des unités adjacentes (et non superposées) séparées par un escalier ne sont pas considérées comme adjacentes pour cette règle.

Lorsqu'un stack tire, le propriétaire n'a pas à montrer les unités qui font feu ; il doit seulement énumérer chaque chiffre entrant dans la puissance de feu du stack, en précisant si des MG tirent. Dans l'affirmative, il doit préciser s'il y a lieu le(s) tir(s) de HMG et le tir soutenu (en effet, la cadence de tir plus élevée d'une HMG est nettement différenciable de celle des autres MG).

Il est évident qu'au cours d'une partie cette règle perd de son intérêt.

Les tirs de l'ennemi, ses mouvements et progressions renseignent petit à petit sur la composition de certains stacks. Mais tant qu'une arme de soutien n'est pas utilisée, il est impossible de savoir avec précision ce que transporte l'adversaire...

Résolution des tirs sur l'IFT

Plutôt que de jeter les dés sur l'IFT pour tout le stack, on préférera les jeter pour chaque unité le composant. Cette règle est justifiée par la volonté d'éviter les résultats extrêmes des tirs tels qu'ils me sont apparus après un an et demi de combats sur toutes les cartes de SL ; c'est à dire aussi bien des carnages (1) que des tirs qui ne toucheraient pas un pachyderme dans un corridor (2).

(1) Stahler tire à la LMC sur 30 Soviétiques folâtrant en terrain découvert à 6 hexs de distance (IFT1, DMR-4), il obtient 5 avec les dés. Résultat : 30 hommes sont hachés par un vulgaire tir de MG 34. Même maniée par un lieutenant de la Wehrmacht, il faut

le faire (bien que d'après le système de jeu, un tel tir à 15 chances sur 36 de se produire).
(2) 10 Soviétiques tirent sur 30 Allemands bougeant en terrain découvert à 2 hexs de distance (IFT 4, DMR-2), ils obtiennent 9. Résultat : pas un seul trouffion de la Wehrmacht d'égratigné, « Gott mit uns »... mais quand même !
De telles situations (surtout la première si l'on est un pacifiste convaincu) sont pour le moins scandaleuses et font dépendre l'issue de bien des parties d'un coup de dés théâtral.
Certes, certains ne manqueront pas d'objecter que la deuxième aberration présentée a statistiquement moins de chance de se produire que la première (respectivement 10/36 contre 16/36) ; en effet plus on progresse vers la droite de l'IFT, plus il est impossible (toute chose égale par ailleurs) de rater sa cible. Mais parallèlement plus on a de chance d'éliminer un maximum d'adversaires avec un minimum de « pot » aux dés...
Au dernier carré d'irréductibles (?) qui me rétorqueront que lancer plusieurs fois des dés là où on ne devrait les lancer qu'une seule fois fait perdre du temps, je répondrai que :
1) toute comparaison est mal venue puisque les résultats des lancers ne sont pas comparables.
2) même si intuitivement ils ont raison, un joueur de SL ne peut pas se permettre d'être allergique à une longue partie (auquel cas il serait mort de démangeaisons depuis le scénarion 5... surtout s'il l'a réactualisé avec les règles de COI).
Jeter les bases de nouvelles règles pour les tirs d'infanterie dans SL suppose, par définition, que soit apportées des modifications substancielles aux règles qu'ils entraînent.
Bien que lancés plusieurs fois, seul le premier lancé de dés est concomitamment pris en considération pour le B # de l'arme qui tire. Dans le cas où X armes suceptibles de casse tirent dans un même groupe de feu, pour éviter qu'elles ne tombent ensemble en panne sur un même jet de dés, on fera correspondre une arme à chaque jet.
Attention ! si le tireur oublie de préciser à quel jet correspond quelle arme, l'adversaire est en droit de décider entre toutes les armes du groupe de feu qui n'ont pas encore eu leur jet de dés pour panne (et lorsqu'il y a le choix entre une LMG et une HMG...)
Si jamais il y avait plus d'armes qui tirent que d'adversaires visés (ça arrive malheureusement quelques fois), il faudra jeter le nombre de dés supplémentaires nécessaire.
Lorsqu'on tire sur un hex supposé occupé par l'ennemi (cf. 42.4) ; c'est le premier jet de dés qui décide de l'apparition de *toutes* les unités adverses (exception faite des armes de soutien qui n'apparaîtront que lorsquelles tireront ou seront adjacentes à l'ennemi comme de droit).
Exemple : soit un tir de potentiel 8 (après modification pour tir au jugé) qui se fait sur un hex de bois vide où le tireur pense que l'ennemi s'est caché. Il n'est lancé qu'un jet de dés. En cas de résultat entre 8 et 1 (après DRM) toutes les unités ennemies (s'il y en a effectivement de cachées) doivent apparaître dans l'hex et peuvent se faire tirer dessus (avec des jets de dés individualisés, voir ci-dessus). En cas de résultat supérieur à 8, aucune des unités ennemies ne doit apparaître.

Alexandre Rousse Lacordaire





ALTERNATE REALITY

Edité par **Datasoft,** voici un jeu de rôle médiéval fantastique, qui, malgré ses défauts, mérite qu'on s'y attarde.

Le scénario d'abord, est simpliste. Capturé par un vaisseau extra-terrestre, vous vous retrouvez dans une pièce avec une seule issue, au-dessus de laquelle défilent des chiffres. Lorsque vous décidez de passer la porte, les chiffres se figent : ce sont vos caractéristiques, votre argent et vos points de vie. Puis, parachuté dans une ville médiévale dont vous ne savez rien, votre but est de revenir sur Terre, ou vous venger de vos ravisseurs.

Durant le jeu, un petit carré au centre de l'écran montre une vue « 3D » de la ville. En haut, les caractéristiques sont toujours présentes, ainsi que le type d'endroit où vous déambulez (rue, alcôve, passage secret...). En bas on peut visualiser une foule de choses : votre état (empoisonné, malade, affamé, etc...), vos armes, votre argent, votre tenue (les vêtements !), les effets magiques que vous subissez (insensibilité au feu...), vos sorts, vos mixtures, etc...

On se déplace au clavier et déjà la première difficulté apparait : il faut avancer plusieurs fois pour « changer de case », c'est donc extrêmement pénible de faire un plan pourtant indispensable vue la taille immense de la ville. On peut découvrir des portes secrètes, des passages à « un seul sens », etc... Lorsqu'on entre dans une échoppe, une vue macro de l'endroit apparait. Ça peut être une taverne, une auberge, une banque, un magasin (pour une tunique faite, par exemple, de queues de dragon (!), de soie, de satin...), une guilde, un forgeron, ou l'arlésienne, un guérisseur. On rencontre des monstres, principalement des habitants de la ville, tous hostiles ; et dans les quartiers mal famés, la nuit, des dragons, des zombis ou des entités de vase et de bave, pourries (c'est le mot) jusqu'à la moelle (si elles en ont une), appelées « slimes », vous connaissez je pense.

Pour les combats, on est soit engagé, soit désengagé. Si vous êtes engagé, vous tapez à mains nues (très très dur de trouver une arme), et recevez les coups. On y laisse sa peau très souvent. On peut tenter de se désengager. Les monstres, quels qu'ils soient — badaud, dragon, slime, garde ou autre — vous dévalisent alors, ils vous prennent tout : argent, boussole, nourriture, etc... C'est très éprouvant pour les nerfs. Par contre, quand on est désengagé, on peut charmer les monstres (si ça réussit, ils meurent !) ; ou les « tricker » (les « ruser » en français), ils meurent pareillement en cas de succès (il est alors de bon ton de s'exclamer *« truquée ma vieille ! »).* On dépouille ensuite les monstres : mais en général, ils n'ont rien sur eux !! (Alors qu'ils se battaient avec des armes qui seraient en bien meilleures mains dans les vôtres). Parfois, de l'argent, une potion, une arme... Le combat se déroule donc ainsi : on tente de se désengager, on se fait dévaliser, on « tricke » le monstre, et on ne récolte rien en général, et de toutes façons pas ce qu'il vous a dérobé durant le combat.

On peut trouver différents types d'armes, d'armures ou de potions, dont la plus dure pour les nerfs est la « delusion » (une illusion) : vos points de vie augmentent, varient aléatoirement n'importe quand. On peut passer de 3 à 219, à 1, sans vraiment savoir combien il vous en reste. D'autres sont des poisons, de la bière, du lait, ou des potions qui vous procurent une invulnérabilité, etc...

Et comme, dans ce jeu, on perd forcément des points de vie, il faut soit trouver le guérisseur (et il se cache bien), soit se reposer, mais les auberges sont chères. Et au matin, on a faim, soif, il faut manger, et c'est cher. De plus, on décide de son temps de sommeil, donc au réveil, ça peut être la nuit, et la banque, les échoppes sont fermées : la machine gère le temps, les menus des tavernes changent d'heure en heure, les magasins ont leurs heures d'ouverture...

Comme par ailleurs on part au début du jeu avec environ 200 pièces de cuivre, qu'on trouve sur les monstres en général moins de dix pièces de cuivre à chaque fois, et que la moindre épée coûte vingt mille pièces de cuivre, une bonne armure trente mille, on se trouve donc rapidement sans le sou, sans armes, affamé, assoiffé, malade et empoisonné, (ce qui arrive plus tôt que vous ne le pensez) : il faut donc abattre des monstres.

Et c'est pas facile, c'est risqué, et ça rapporte — presque rien —. On meurt donc très vite. Qui plus est, le fait de reprendre un personnage préalablement sauvé l'efface jusqu'à ce que vous le resauviez, il est donc perdu s'il meurt entretemps. Il faut donc faire une copie de la disquette de votre personnage à chaque fois que vous voulez jouer, pour l'avoir encore au cas ou il périrait.
Bref, *Alternate Reality,* c'est la Haine !
Signalons quand même des extensions prévues : le pays, l'arène, le souterrain, et le palace. Quand on va à une porte de la ville, par exemple, le programme demande d'insérer la disquette « pays ». Idem près du palace. C'est un des attraits de ce jeu, si l'éditeur tient ses promesses.
Comme on a pu le voir, ce jeu est très énervant et très démoralisant. Mais il est aussi bien fait, décrivant bien le personnage extérieurement (habits, armes à la ceinture ou dans le dos), les tavernes proposent des menus variés, le graphisme des échoppes est réussi, les banques offrent des comptes à revenus et risques différents, des services d'estimation des gemmes et joyaux...). Avec un jeu de caractère peu lisible (arme importante dans la guerre psychologique avec l'ordinateur), il est dur de ne pas craquer. Mais quand on arrive à s'en sortir, on prend conscience de cette ambiance « role-playing » qui habite le jeu : c'est un bon repas, une bonne chambre dans l'auberge, une bonne arme trouvée qui récompense votre ténacité. Et à la longue, malgré ses défauts, ce jeu est assez agréable quand on le domine.
On peut donc être rebuté par le côté très austère de ce jeu (la doc elle-même est réduite à l'essentiel, des zones d'ombre et quelques « bugs » mineurs subsistent durant le jeu : on ne peut pas jeter une arme pour en prendre une meilleure, aucun mot sur la magie, etc...), mais si vous avez le courage de vous y plonger, n'hésitez pas, c'est intense, 560 Frs de guerre des nerfs.

PHANTASIE II

La manie des séries s'attaque à **S.S.I :** voilà Phantasie II. Mais si les séries ont la vertu d'améliorer les produits (cf Ultima et Wizardry), ici, rien de mieux ! D'ailleurs c'est la doc de Phantasie I qui est dans la boîte de Phantasie II ; une option en plus : on peut lancer des blocs de pierre, mais ça n'apporte rien. De plus, toutes les tares de la première version ont été scrupuleusement conservées : les personnages se deshabillent toujours au milieu de la ville pour échanger des objets, les sorts ont toujours des numéros, etc...

Sans même parler du scénario (le méchant Nickedamus revient pour tuer tout le monde, vous êtes le seul espoir de l'humanité), ce « most popular role playing adventure game ever made », comme dit la doc, est vraiment un produit dont on peut facilement se passer, (sauf si la première version a trouvé grâce à vos yeux). 495 Frs d'espoirs déçus !

Olivier Tubach

POUVOIR

Mi-wargame, mi-arcade voici Pouvoir, avec beaucoup de musique car nous sommes en France (d'ailleurs il y a Marchais et Chirac sur la jaquette).
Choisissez votre camp : la police ou les manifestants qui veulent empêcher le député Machin de faire son discours. En 24 tours le joueur manisfestant doit arriver sur la place de la mairie pour interrompre le député, évidemment le policier doit l'en empêcher.
La situation est très bien représentée sur le magnifique dessin de la petite ville de province en apparence assez tranquille, mais qui va connaître des moments très chauds. Car pendant la phase active du jeu, le manifestant lance sur le policier tout ce qui lui tombe sous la main, tout sauf les matraques. Le joueur policier peut ralentir le manifestant en plaçant des barrières.



Le scanner indique aux joueurs la position des policiers et des manifestants, le bas de l'écran indique comment faire évoluer les individus (façon arcade).
Ce jeu est redoutable : un mélange de tactique et d'arcade qui tiendra en haleine plus d'un joueur habitué aux trop simples jeux d'arcade.
Jeu **Loriciels** pour **Amstrad** env. : 180 F. Auteur : Philippe Darmaniac.

OCEANIA

« *Le jour déclinait sur Océania, le ciel était encore d'un bleu très clair, signe que Maxol ne s'était pas tout à fait décidé à abandonner le terrain, mais Fark l'ancien le savait...* »
Océania débute par un récit en forme de légende décrivant l'histoire et les habitudes de cette planète. Tour à tour Manak, Maliwa, Fark prennent la parole pour introduire l'aventurier, vous où Thorn le preux, dans l'atmosphère de la quête qui ne va pas manquer de vous incomber.
Tout d'abord il vous faut recruter l'équipage et préparer le matériel nécessaire à l'expédition, budget : 896 écus.
Attention car les choix conditionnent votre réussite : un bon pilote pour commander le navire, un canonier pour écarter les pirates.
Choisissez l'équipement standard de l'aventurier, lampes... Et surtout pour plus de deux semaines de nourriture.
Pour ce qui est de l'aventure proprement dite il est assez simple de comprendre les commandes, une par touche. Vous devrez vous occuper de la navigation, du déplacement des aventuriers et des combats ; le tableau d'indicateurs en bas de l'écran montre à chaque instant la situation de l'expédition.
Alerte : les pirates attaquent, il faut alors les repousser ou les détruire, le jeu de rôle se transforme en jeu d'arcade, à vous de viser juste.
Au fur et à mesure vous découvrez des îles plus ou moins dangereuses et vous vous rapprochez de la solution.
Ce logiciel est très ficelé, le graphisme est à la hauteur du **MO5**, on se laisse facilement ?? (trop !) prendre à ce jeu (env : 200 F, par **Microïds).**

AIR ATTACK

Voici un jeu de simulation qui va rappeler bien des souvenirs aux lecteurs de C.B car ce logiciel français permet de prendre place dans un aéroplane de la 1ère guerre mondiale. Eh oui ! c'est un remake de Ace of Aces sur MO5-TO7, voilà qui est très pratique : on peut jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur.
La notice très claire montre bien comment effectuer les manœuvres et comment est organisé le tableau de bord. Décollez sans hésiter, c'est l'aterrissage le plus difficile !
Pour **TO7-70, MO5 ;** chez **Microïd,** env. : 200 F.

Alain Faure

Ces jeux ont été aimablement prétés par ***SIVEA,*** *31 bd des Batignolles, 75017 Paris.*

L'ENFER DU DÉCOR

SEPTEMBRE, C'EST LA RENTRÉE, LA FIN DES VACANCES...



SONATE D'AUTOMNE

T'AS TRICHÉ, TÊTE DE MORT!

NON!!

HAAA!

!?!

MONSTRE ERRANT

LES VOILÀ! ILS SONT FORTS CETTE ANNÉE!!

MAUDIT GYGAX

OUBLIETTE N°116

?

BLAM

OÙ QU'IL EST LE TRÉSOR?

AU FAIT, CES VACANCES SUR LA CÔTE?

BOF, SI-TROP C'EST GALÈRE QUOI, QU'ON EN DISE!

ET TOI LE GOB T'AS DU POT QU'ON N'AIT PLUS DE SUIVANT

KRAK

MERCI BEAUCOUP, M'SIEUR



CITADEL FRANCE

vous présente sa PREMIERE REVUE consacrée exclusivement à la figurine !

Des articles et une partie photo avec plus de 1 000 modèles CITADEL d'une qualité inimitable.

MADE IN FRANCE

LE HERAUT CITADEL
revue à périodicité irrégulière
N°1



Le pinceau, une arme offensive !
Tous les secrets des maîtres de la peinture vous sont enfin dévoilés.



Jeux de Rôles et figurines !
Ne laissez plus vos figurines dans une vitrine... Faites leur vivre des aventures fantastiques !

LE HERAUT CITADEL,
LA REVUE DES FIGURINES



AGMAT
BP 98 75662 PARIS CEDEX 14